平成10年10月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）
第13巻第26号通巻235号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲーメスト
OCTOBER 15 No.235



ゲームセンターを
10倍面白くする本

GAMEST

10 1998 15

特別定価560円



SCOOP

beatmania 3rd MIX
(KONAMI)

ジョジョの奇妙な冒険
(CAPCOM)

特別付録

1998AmusementMachineShow 最強ゲームはどれだ!?

宇宙より飛来した謎の細胞は

人類に何をもたらしたのか？

そいつはあらゆる分子細胞と融合し

取り付いた生物をクリーチャーに変える

恐るべき奴らだった

君はDFAの隊員となり

特種武器MEWSを駆使し

怪物どもを殲滅させる

かつてない恐怖と爽快感が味わえる

シューティングアクションゲーム



カオスヒート CHAOS HEAT

©TAITO CORP. 1998



Coming Soon



ZUNTATA NEW RELEASES

ZUNTATA RECORDS 新譜案内



完全オフィシャルストーリードラマCD!
聞くドラマ、ここに完結!!

サイキックフォース 2012 AUDIO DRAMA Vol.2

9/21 on Sale!

ZTTL-0028 価格2,550円（税込）

シナリオはゲーム本編でもストーリー監修を手掛けた木宮茂が担当。しかもゲーム制作チームが全面協力、ゲームと同じキャストを起用。ここに完全なるサイキックフォースの世界が明らかになる!

サイキックフォース2012 AUDIO DRAMA 発売記念キャンペーン

「オリジナル台本プレゼント!!」

発売中のサイキックフォース2012 AUDIO DRAMA Vol.1、9/21発売のVol.2に封入されている応募券をそれぞれ1枚づつ官製ハガキ又はアンケートハガキに貼って返信して頂くと、抽選で200名の方に「サイキックフォース2021 AUDIO DRAMA オリジナル台本」をプレゼント!!

■応募先:〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3
（株）タイトー ZUNTATA RECORDS
「サイキックフォース2012～オーディオドラマ～発売記念キャンペーン」係

■締　切:1998年11月末日消印有効

※当選者の発表は、賞品の発送をもって換えさせて頂きます。

Z-REPLICA ズィー・レプリカ



ズィー・レプリカ
シリーズ第3弾!
誇り高き中世が薫る

「THE ラスタン」

ZTTL-0029 価格2,550円（税込）

9/21 on Sale!

ZUNTATAを代表するOGR（ラスタン II）とMar.（ラスタン I、III）の作曲作品「ラスタン」シリーズ3作品を1枚にまとめた超強力作品。"中世"をイメージした個性溢れる音作りを、現在の音源で再表現。

※初回特典:オリジナルクリアーカード（手書きスコア）

ZUNTATA RARE SELECTION



完全限定版
シリーズ第4弾!
夢見るように踊りたい

「舞姫」

ZTTL-0030 価格2,550円（税込）

9/21 on Sale!

独自の世界観を持つコンポーザー中山上等兵（ZUNTATA、最近の代表作:「電車でGO!」BGM）の未アルバム化作品「アラビアンマジック」が、完全限定版で登場!! 作曲者自らピアノを演奏する「望郷～primadonna～」を収録。

シリアルナンバー付き。

ZUNTATA RECORDS

TAITO SOUND TEAM
"ZUNTATA"

企画・制作・発売元（株）タイトー
販売元（株）SME・インターメディア
商品に関するお問い合わせは
（株）タイトー AV営業部 レーベル課
TEL 0120-73-2000 FAX 03-3980-7100
（株）SME・インターメディア TEL 03-3266-5771

ZUNTATA HOMEPAGE "ZUNTATA Online"
http://www.taito.co.jp/ztt/zuntata.html

株式会社タイトー®

TAITO HOMEPAGE http://www.taito.co.jp/

〒102-8648 東京都千代田区平河町2-5-3

※画面写真・ゲーム内容は改良のため予告なく変更する場合がございます。


TAITO
撃たれる前に、撃て!!
オペレーションタイガー
OPERATION TIGER
©TAITO CORP. 1998
TM
実銃の衝撃と破壊力が体感できるガンシューティングゲーム。
●ガンユニットに2個のソレノイドを内蔵することで実銃の衝撃を実現
●筐体中央のスーパーウーハーユニットが爆音や地響きなど戦場の臨場感を演出
●敵に弾を撃ち込むほどスコアが得られる「マンストッピング・ポイントシステム」を採用
●全6ラウンド ラウンドによってプレイヤーの意志が反映されるので進路選択が可能

運命に導かれ、今ここにスタンド使い集結す!!

ジョジョの奇妙な冒険

担当：DS1

あのジョジョがついに対戦格闘としてゲーム化。超弩級のスタンドバトルを体感せよ!!

週刊少年ジャンプで好評連載中の「ジョジョの奇妙な冒険」が、対戦格闘ゲームとして登場する。リリースするメーカーはカプコン、使用される基板はCPS-Ⅲと聞けば、いやがおうにも期待は高まる。稼働は年末予定だが、ストリートファイターⅢ並みの、ハイクオリティなグラフィックとハイテンションなアニメーションで繰り広げられるスタンドバトル、それを君の手で味わう日も目前だ。

登場人物は第3部から

現在ジャンプで連載されているジョジョは、第5部のジョルノ・ジョバーナ編。しかし今回ゲームに登場するのは、第3部空条承太郎編のキャラクターたちだ。幽波紋（スタンド）が初登場したのがこの第3部であることや、格闘ゲーム向きでない異色のスタンド使いが多い第4部、現在進行形であるためストーリーの収拾をつけるのが難しい第5部（このゲームは対CPU時にストーリーモードが追加されている）などから考えると、この第3部の選択は妥当といえるだろう。

現在のところ判明している登場キャラクターは、主人公の空条承太郎ほか、ジャン・ピエール・ポルナレフ、ジョセフ・ジョースター、花京院典明、モハメド・アヴドゥル、イギーの5名＋1匹。そして敵対するスタンドの使い手が登場する。DIOが出てくるのは確実と思われるが、果たして…。



空条承太郎
スタンド：星の白金（スタープラチナ）
豪快なパワーと精密な動きを併せ持ったスタンド。爆発力のあるパンチラッシュが強力。近距離パワー型。



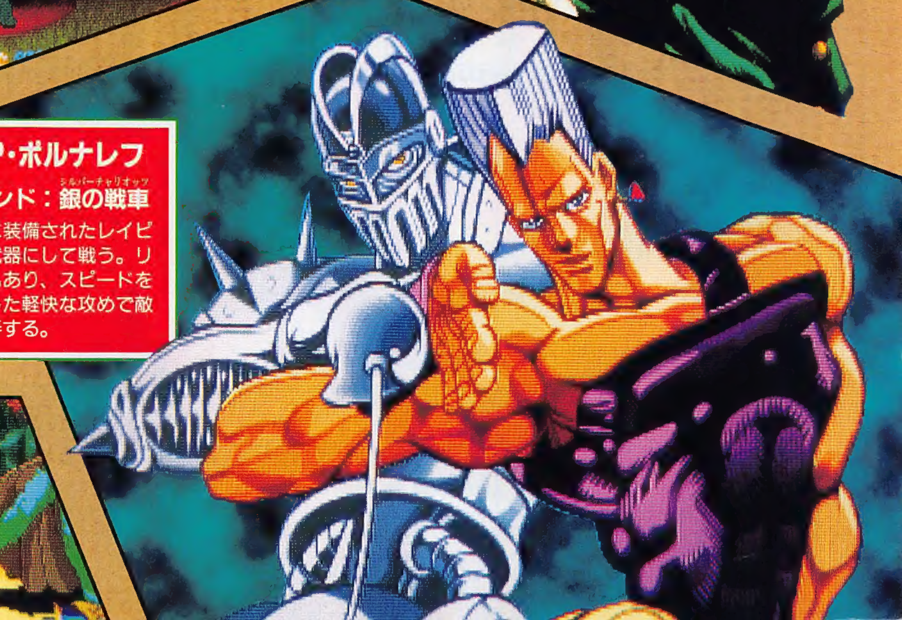
承太郎のスタンド、スタープラチナ発動!!
いくぜオラ〜。



花京院典明
スタンド：法皇の緑（ハイエロファント・グリーン）
柔軟性のある体を利用して、あらゆるところに潜むことができるスタンド。長距離射程の強力な飛び道具、エメラルドスプラッシュが必殺技だ。



シルバーチャリオッツは、すばやい動きとリーチの長さが身上だ。



J・P・ポルナレフ
スタンド：銀の戦車（シルバーチャリオッツ）
腕に装備されたレイピアを武器にして戦う。リーチもあり、スピードを生かした軽快な攻めで敵を翻弄する。



火炎と熱を支配するスタンド、マジシャンズレッド。



モハメド・アヴドゥル

スタンド：魔術師の赤（マジシャンズレッド）

炎を自在に操るスタンド。十字架（アンク）状に形作られた炎をとばすクロスファイヤーハリケーンは威力絶大。

気になるゲームシステムは？

カプコンが作る対戦格闘ということは、もちろんストリートファイタータイプの対戦格闘ゲームである。ただ、従来の格闘ゲームと違うのは、操作する本体以外にスタンドが登場することで、スタンド(そばに現れ立つ者)という意味通りに、本体につき従いながら闘うのだ。

操作系はまだ確定していないが、本体のみで闘うか、スタンドを出現させて闘うかを選択していくのが鍵となるのは間違いないだろう。

必殺技やガードはスタンドがおこない、これは本体のみで闘っているときも変わらない。また、本体の体力ゲージのほかにスタンドの体力ゲージも設けられており、このゲージが0になるとスタンドが出せなくなってしまう。



ハイエロファントの破壊エネルギーはエメラルドの輝き。



手からハーミットパープルを出し敵を捕らえる。

本体とスタンドの同時攻撃!!
これでガードを崩せ！

ジョセフ・ジョースター

スタンド：隠者の紫（ハーミットパープル）

遠隔視能力を持ち、手から出すいばらで敵をからめ取ることもできる。本体は波紋法の使い手で、その力をいばらを通して伝播させられる。



対戦格闘ゲーム史上最小キャラ、イギー。

ストーリーモード搭載

「ジョジョの奇妙な冒険」は、1人プレイ時にストーリーデモを見ることができる。主人公である承太郎を使えば原作にそったストーリーが、それ以外のキャラクターを使えば原作とは違ったストーリーがそれぞれ楽しめる。荒木飛呂彦タッチを再現した豊富なビジュアルシーン、とばしてしまうのはもったいないぞ。





イギー

スタンド：愚者（ザ・フール）

砂のような不確定形状のスタンド。それを様々な形に変化させて攻撃と防御をおこなう。ちなみに本体は犬である。

To Be Continued

巻頭スクープ!!



いよいよその姿が明かになった
ビートマニア3rdMIX。
新曲はいくつ収録されたのか？
新しいミュージックジャンルは？
気になる最新情報を公開！



3rdMIX遂に登場!!

去年のアミューズメントマシンショーで出展された初代の「ビートマニア」。DJシミュレーションゲームとして高い評価と絶大の人気を誇るこのタイトル。3月にはその第2弾として「2ndMIX」が登場し、初代をしのぐ注目度はゲーム専門誌のみならず、様々なメディアにおいて話題となった。

その初代の登場から一年が経過し、いよいよ今年のアミューズメントマシンショーにて、その最新作が正式出展される！

正式タイトルはもちろん、「ビートマニア3rdMIX」。

はたして今回は、どのようなシステムが盛り込まれているのだろうか？

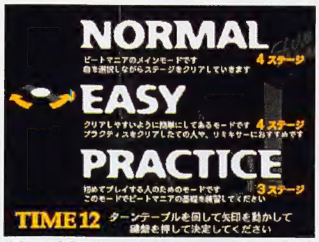
モードは4つに！

3rdでは全部で4つのモードから難易度を選択できるようになった。まず始めは初心者向けの練習モード「プラクティスモード」だ。これは初代、2ndにもあった難易度が低めの練習用モード。全部で3ステージからの構成となっている。

次に3rdから新しく加わった、「イージーモード」。これは前作からある「ノーマルモード」よりも、音符（ゲーム中に落ちてくるドット）が少なく、ゲージも上がりやすい設定となっている。練習モードを卒業し、ステップアップしたい人や、アレンジプレイで工夫を凝らしたい人などに向いているモードである。そして次に「ノーマルモード」。3rdではこのノーマルは中級者向けという設定になっている。が、2nd以前でビートマニアの操作に慣れている人はここからチャレンジしてみるのもいいだろう。

最後に「エキスパートモード」。3rdのエキスパートは、大幅に内容が変更されているので詳しく紹介しよう。ステージスタート時、レベルゲージはフルの状態から始まる。各ステージで「bad」や「poor」の判定を出してしまうと、当然ゲージは減っていく。ここで前作までのシステムだと「great」や「good」の判定を出していけば、ゲージは復活していた。しかし、3rdではゲージの増加は一切ないのだ。もちろんステージクリア後も、そのままのゲージからのスタートとなる。

そして、ゲージがすべて無くなった時点でゲームオーバー。つまり、ステージの途中でもゲージが無くなればそこでゲームオーバーとなるのだ。パターンを覚えていても、タイミングが雑だと、それが命取りとなってしまう。まさに集中力がものを言う新しいエキスパートと言っていいだろう。



新しく採用された中央のイージーモード。エキスパートはコマンドを要するようだ。

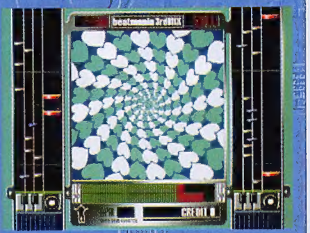
新採用のバトルプレイとは？

2ndでは通常の3つのモードの他に、モニターの譜面が途中で消えてしまう「ヒドゥンモード」。そして、一人で二人用のモードがプレイできる「ダブルプレイモード」が存在した。

これらはコインを投入後にコマンドを入力することで、プレイが可能となったスペシャルプレイであったが、3rdでも同じくヒドゥンモード、ダブルプレイモードは存在するようだ。まだその入力コマンドまでは判明していないのだが、今回この3rdにはもうひとつのスペシャルモードが存在することが明かになった。それが「バトルプレイ」である。

通常、二人でプレイする場合、曲は二人とも同じ曲ではあるが、それぞれが曲のなかで異なるパートを担当するようなシステムになっていた。つまり、1P側と2P側は曲は同じでも異なる譜面をプレイしているということだ。しかし、3rdから採用されたこのバトルプレイでは二人とも同じ曲、同じ譜面でプレイすることが可能になるのだ。いわゆる「対戦」のスタイルに近い楽しみ方が可能となり、友達同士でスコアを競い合ったり、レベルゲージで競い合うことも可能になる。このバトルプレイも詳しい情報が分かり次第紹介していこうと思う。

soul



収録曲名「find out」
前作「LOVE SO GROOVY」はステージ4で登場。2ndでは「NITE SYSTEM」のリミックスリリースも加わり、意外とこのジャンルのファンは多かった。人気のジャンルだけに、新曲のリリースは非常に楽しみ。歌い上げる女性ボーカルも健在！

hiphop



収録曲名「s.d.z」
1stからお馴染みのビギナー向けジャンル「hiphop」が装い新たに新曲としてリリースされた。鍵盤、スクラッチともにバランスよく、気軽に楽しめるhiphopだが、今回はどのような仕上がりになっているのか注目したいところ。

bigbeat mix



収録曲名「METALGEAR SOLID ~Main Theme」
地中海地方が発祥と言われる「bigbeat」。テクノやロックなどの様々な音楽との融合から形成されたジャンルだけに、どのようなメロディラインに仕上がっているのか期待がかかる。
曲名はなんと「METALGEAR」。これはいけるぞ！

ambient



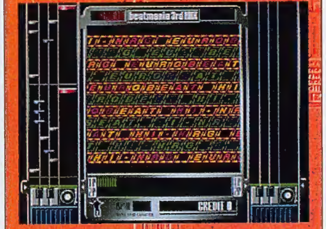
収録曲名「life goes on」
2ndから登場したアンビエント。トランスチックで浮遊感漂うメロディが印象的だが、新たに加わった2曲目のアンビエントとは？
曲のイメージもさることながら、どんなドット配置で楽しませてくれるかが気になるね。

reggae



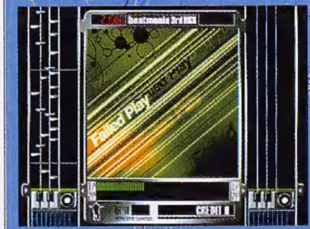
収録曲名「Queens Jamaica」
南米ジャマイカの陽気なサウンド「reggae」。
この曲といえば、気になるのが人気キャラクター(?)の「Jamおじさん」。はたして新曲での登場はあるのか？はたまた新キャラが登場するのか？曲以外にも注目していきたいところ。

euro beat



収録曲名「LUV TO ME」
日本のダンスシーンで忘れてならないのがこの「euro beat」。ちょっと前のeuroって、曲のタイトルに「SAMURAI」とか「JAPAN」など日本をイメージしたタイトルが多かったね(古いって?)。ゲームセンターでの「パラパラ」は控えめに。

drumn bass



収録曲名「super highway」
その名の通り、DRUMとBASSが速めのBPM（曲のテンポ）で展開されるこのジャンル。
前作では曲の後半のスクラッチが結構むずかしく、溜まったゲージがあっという間になくなったという人も多いはず。いかなるプレイとなるか期待大だ。

house



収録曲名「wild I/O」
1stでは「最後の難関」、2ndでは「中盤の壁」としてプレイヤーを待ちかまえていた「house」。ヒドゥンプレイでクリアできるくらいハマった人もいるのでは？
さて、気になる新曲はどのように仕上がっているのか？

funky jazz groove



収録曲名「stop Violencel」
まったく新しいジャンルから新曲がリリースされた。その名も「funky jass gloove」。
名前からはジャズフュージョンのようにも思えるが、一体どんなメロディラインなのか？曲のテンポは？気になるジャンルの登場である。

BEATMANIA 3rdMIX NEW DISC TITLE

DISC SPECIAL BOX



Hey！みんな元気にbeatmaniaやってるかい？
さぁ、お待ちかねの3rdMIXブランニューソングを新小岩のカレーショップ「GOA」からお届けするぜい！
発表された3rdの新曲はなんと12曲以上！もちろん1stや2ndからの従来曲も収録されているから、安心してくれ！
今回はその中から気になる新ジャンルの曲と、従来のジャンルから、新たに追加された新曲を厳選して紹介していこう！

赤の枠
3rdからの新ジャンルの曲

青の枠
従来のジャンルからの新曲

※掲載した画面写真はすべて開発中のものです。楽譜、グラフィックなどは変更する場合があります。

9月の新作ラインナップ ゲーメストより話題のムック&ビデオがついに登場(リリース)

GAMEST MOOK

ゲーメストワールドシリーズVOL.15

勇者シリーズ コンプリートマニュアル



今ここに、勇者の軌跡が完全に甦る……！

勇者シリーズ

「勇者エクスカイザー」「太陽の勇者ファイバード」「伝説の勇者ダ・ガーン」「勇者特急マイトガイン」「勇者警察ジェイデッカー」「黄金勇者ゴルドラン」「勇者司令ダグオン」「勇者王ガオガイガー」



大好評のまま幕を閉じたTVアニメ『勇者シリーズ』を徹底的に研究した、究極のガイドブックが遂に登場！これさえあれば、『勇者シリーズ』の全てがわかる。さらにタカラから12月発売予定のゲーム『BRAVE SAGA』の情報も一足先にゲットできるゾ！勇者シリーズのメカデザインを手がけた、大河原邦男氏描き下ろしの表紙が目印。

制作担当：田村のちょっとイイはなし

新声社で初のアニメ本である。それだけにとにかくすごいんである。だってまず、表紙が大河原邦男大先生ですよ？ガンダム20周年なんたらで忙しい先生が、ガガガなんて描き下ろしてくれたんだから（でもザク希望）。値段が高い？だってあなた、たかだか2500円でしょ？勇者シリーズ8作品、1勇者につき300円じゃないですか。残りの100円は、新作ゲーム「BRAVE SAGA」と「勇者聖戦バーンガーン」の為と思えば、ほら大丈夫。約200Pの分厚い超保存版、人を殴り殺さないように。

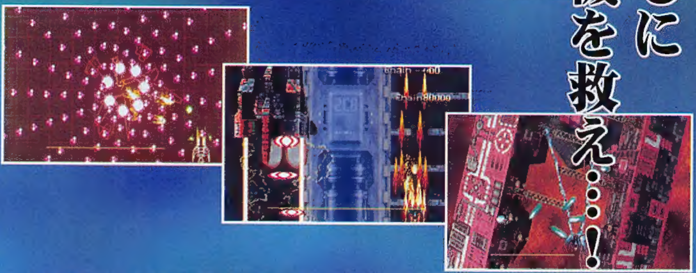
9月17日発売予定 本体価格 2500円＋税

GAMEST VIDEO

レイディアント シルバーガン

君よ、我らとともに今こそ地球の危機を救え……！





トレジャーが放つ快作シューティングゲーム「レイディアントシルバーガン」をいち早く映像化。異様なまでにスコアにこだわったプレイをノーカット収録。サターン版のムービーも特別収録している。パターンをマスターし、自分のプレイに反映せよ。

9月25日発売予定 価格5800円＋税 収録：80分 GV-44

えっ!? もうこんなに？ ゲーメストムックの画集は実力派ぞろい！



1200円＋税

今回も誌面をにぎわせていると思うけど、いま彩京がおもしろい☆トレカなんかも大人気だけど、忘れちゃいけないのが「彩京イラストレーションズ Pick Up In TUKASA JUN」ですよ。もちろん前作の「彩京イラストレーションズ」も大好評発売中ですが、その違いといえば何といっても脱衣シーン？てゆーか、裸ですよ裸。あの「対戦ホットギミック」のイラストレーター司淳先生オンリーの画集だから、あんなシーンやこんなシーンがもう×××で○○○○の△△△ぐらい充実してるんですよ。ハイ。



1280円＋税

え？不謹慎ですか？う〜んとじゃあ、そんなあなたには京と庵だけの画集「THE KING OF FIGHTERS SERIES('94〜'98)草薙京・八神庵　SNKオフィシャル原画集　式（SHIKI）」がおすすめです。

見つけたらぜひ手に取ってみてね。約束だよ。

まあ、ほんと、プロの方は素敵な絵を描くわよね一。そういえば、メルティでおなじみの吉崎先生って実は昔ゲーメストに投稿してたんだって知ってた？桜瀬琥姫先生のデビューはコミックゲーメストだったし（ほら、ゲーパロ4コマグランプリの表紙とか、グッズもいろいろあったんだよ）、わりとそのへんには自信あったりして、なーんちて。



1850円＋税

そんなゲーメストだからできた「吉崎観音自選イラスト集MINED」と「桜瀬琥姫自選イラスト集KaleidoScope」は絶対の自信作だから気に入ってもらえると思うな。これも約束だよ。



1980円＋税

あっ!? まって、こっちもスゴイんです！ 完成度が自信のゲーメストムックのご紹介☆

現在ゲームセンターで不動の人気を確立しているセガの2大ゲームが、完全攻略のムックとなってただいま絶賛発売中！いずれ劣らぬゲーム史に残る名作だから絶対にチェックだ！



1780円＋税



2200円＋税

制作担当：杉田のちょっとイイ話

8月26日発売ということは、どういうことを意味しているか。つまり、君達が青春を、夏を謳歌している間、我々は、いつ明け暮れるかも知れず、入稿作業に焦燥していたというわけだ。ええィ、ちくしょうめィ！しかし、そうして君達がひがな遊び暮らしていう間、我々はまだ重たい足どりで階段を登った。君もムックを読んで一歩前進するのだ！ええィ、重力ってヤツは！

新声社：〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

GAMEST

今号の…イチおし！

GAMEST PUSH UP TITLE
10/15.1998.

ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

地道な対戦攻略こそが、燃え上がっているゲームにふさわしい。

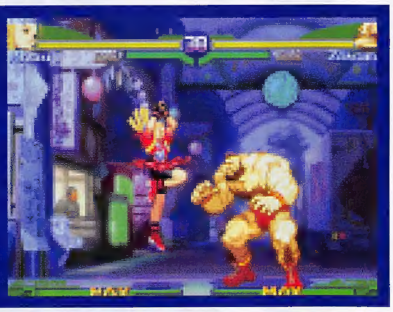
P.8へGO！



ストリートファイターZERO3

スパコン性能追求にオリコン連載。これで全ISMオールOK！

P.20へGO！



ファイティングレイヤー

懐かしいあのキャラが帰ってきた。これでプレイヤーキャラ揃いぶみ。

P.35へGO！





スパイクアウト

いよいよ発売!?多人数アクションの神髄を君に！

P.32へGO！

～一押しタイトル先の先～

■ジョジョの奇妙な冒険（カプコン）
■スターウォーズ・トリロジー・アーケード（セガ）
■グラディウスⅣ（コナミ）
■ビートマニア3rd REMIX（コナミ）



Rの恐怖　三たび

CPUラスボスは、やはりあの方だった！今回は「投げ」「ジャンプ」などの徹底検証に加え、暴れキャラの対処法も掲載。

Ω・RUGAL

3人がかりでも強敵！

CPU戦ラスボス

オメガ・ルガール

プレイヤーキャラと性能が異なるボス、オメガルガール。そのおそろしい技の数々を紹介しよう。

案内人：P・鈴木



ラスボスとして登場するオメガルガールは、プレイヤーキャラとして使えるルガールと性能が異なり、各能力（攻撃力・必殺技）が強化されている。ここでは、必殺技を説明しておこう。ルガール攻略は次号以降に行う予定だ。

●ダークジェノサイド

主に対空として使ってくる。判定が強い（無敵時間がありそう）うえに攻撃力も高いのでやっかいだ。逆に空振りさせられれば大チャンスになる。

●グラビティスマッシュ

オメガルガール自身の周りにバリア状の電撃を作り、前方へ飛ばす。バリアを張っている最中は無防備だが、張り終えてしまうと対空技になり得る判定の強さをもつ。下をくぐれる技をもっていれば反撃しやすい。ちなみに、空中から出してくることも…。

●バニシングラッシュ

音速で移動することで相手の体を粒子（？）と化し貫通、大ダメージを与える技。スピードが速く、スキもない。

ガード方向は普通（逆ガードにならない）なのであわてないことだ。

☆デストラクションオメガ

☆ギガンテックプレッシャー

超必殺技。デストラクションオメガはつかみかかって連打攻撃をする技。投げ技なのでスカリポーズがある。

☆ルガールエクスキューション

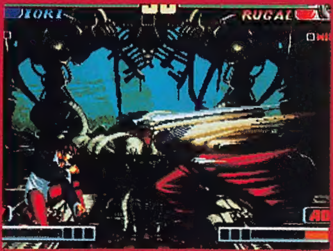
ハイデルンエンドっぽく、相手に手刀を突き刺しダメージを与える技。体力は吸わないが、スピードが速い。



ダークジェノサイドは3段目がイタい。ダークバリアより強い。



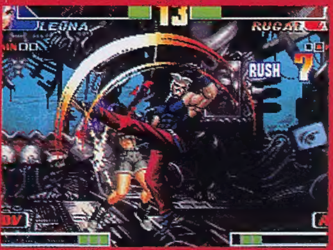
グラビティスマッシュ。飛び道具も消されるし、対空にもなる。



バニシングラッシュ。このあと、八神を貫通して大ダメージに…。



ギガンテックプレッシャー。これはメジャーな技だね。



デストラクションオメガ。最後はジェノサイドで締める!!



ルガールエクスキューション。めったに出してこない。

P.S.INFOMATION Ⓜ 前号で伏せ字だったたけし＆みか出現条件を公開するぞ。ちゅぴらーにとってはたまらないね。　その条件は…　1…メンバーの中に「チョイ」がいる。　2…ステージが「JPN　STREET」　3…試合終了ラウンド以外の3ラウンド目で、試合タイムが30秒をきる前にチョイが←

K.O.F.'98 SYSTEM

ジャンプ特性を知ろう

担当：はまー

跳んでも跳ばれてもこれで納得

頭上の対処がしっかりしていれば、「何となく押される」ことはグッと減るはず。

KOF98のジャンプ攻撃は、おおまかには、
●小・中ジャンプ（以下低ジャンプ）
●斜めノーマル・大ジャンプ（以下高ジャンプ）
●垂直ノーマル・大ジャンプ（以下垂直ジャンプ）
に分類することができる。見た目は同じでも内部的なデータが違うので、状況に応じてそれらを使い分けていかなければならない。

低ジャンプ

前作に比べてリスクは多少大きくなったが、それでもラッシュの要となることは間違いない。瞬時に近付きつつ連続技を狙えるうえに、そこから繰り出される攻撃は当然しゃがみガード不可。地上技の性能が低くても、これで跳び込むことさえできれば希望が見えてくると言っても過言ではない。

しかしそんな低ジャンプにも、パッと見ただけでは分からない「穴」がある。1つは、**低ジャンプ強攻撃をガードさせても、ガード硬直が弱攻撃なみに短いということ**。適当に低ジャンプ攻撃を連発しても、ジャンプの上昇中にしゃがみ強Pなどであっさり返されてしまう。

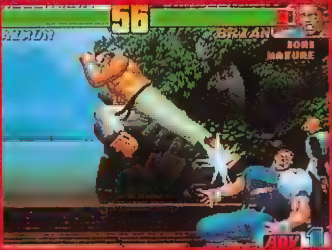
さらに、**低ジャンプ中はいかなる攻撃であっても、潰されるとカウンターを取られてしまう**。とくに必殺技をカウンターでもらうと、モノによってはシャレにならないダメージをくらうことがあるので注意。

また、**低ジャンプ攻撃は見た目は高ジャンプ攻撃と同じでも、攻撃力が抑えられている傾向にある**。ただし、これはあくまで傾向であって、なかには高ジャンプ攻撃と同じ感覚で使っていけるキャラもいる。

ちなみに、98では**垂直小ジャンプでも斜めジャンプと同じグラフィックの技が出るようになっている**（ただし、攻撃力などの数値的な部分は違う）。




適当に出して引っかかり潰されてしまうと、着地後の地上技の差し合いで負けてしまうことも。



大門は、高ジャンプより低ジャンプ強Kのほうが威力がある。

高ジャンプ

いわゆる普通のジャンプ攻撃になる。高ジャンプ。こちらは低ジャンプと違い、**ジャンプ強攻撃をガードさせた時の相手の硬直が長く設定されている**ので、ここからの攻め（ダッシュしゃがみ弱Kなど）がスムーズに行える。

ただし、**ヒットした場合の相手ののけぞり時間は弱攻撃と同じ**なので、連続技を狙うのであれば打点はしっかり下げる必要がある。

一応セオリーとして、ダウン（回避）からの起き上がりに対しては、できれば低ジャンプではなく高ジャンプ強攻撃を重ねるほうがいい、ということを覚えておこう。

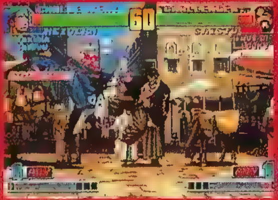



さりげなく高ジャンプ強攻撃を使っておけば、コマンド投げで割り込まれることはない。下段を攻めろー

垂直ジャンプ

普段はあまり使う機会のない垂直ジャンプ攻撃だが、**攻撃力がほかの種類のジャンプ攻撃よりも高いという特長を**持っている。相手を気絶させたあとなどに連続技狙いで使うほか、様子見と対空を兼ねた防御的なジャンプの時も、できればバックジャンプではなく垂直ジャンプにしたい。

ただ、**垂直ジャンプ中に出る技は、斜めジャンプの時とは違うキャラもいるので**、場合によっては使いにくいこともあるかもしれない。

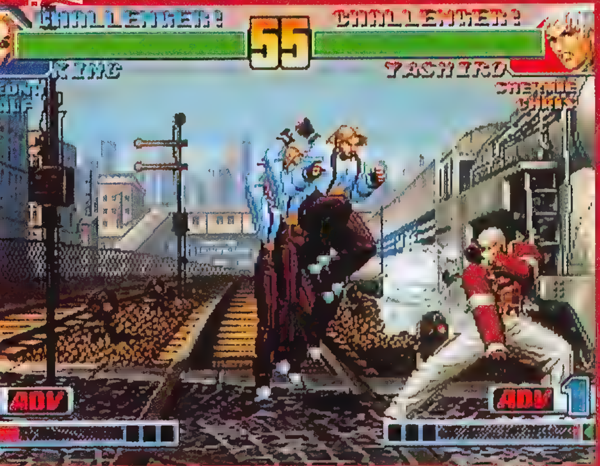


相打ちでも威力負けしないので、対空手段の1つとして使っていける。

C＋Dも忘れずに

前述したように、低ジャンプの連続でラッシュをかけることは（知っている相手には）意外と困難。しかし、そこをカバーしてくれるのがジャンプふっとばし攻撃だ。これは**低ジャンプから出しても、高ジャンプ強攻撃以上のガード硬直時間を得ることができる。**さらに当たれば相手は文字通りふっとぶので、多少打点が高くなっても大丈夫。

ただし攻撃力に関しては、こちらも例によって高ジャンプ時よりも低い傾向にある。また、技が出るまでに時間がかかるのもネック。空対空を兼ねて若干早めに出していくといいだろう。



ジャンプC＋D→中ジャンプ攻撃は、割り込まれにくいのでオススメ。

P.S.INFOMATION M →必殺技で相手をKOする。（パーフェクト勝利は不可） 4…KO後の勝ちポーズをCボタンのポーズにする。 この4つの条件を見事満たすと、背景を2人が通過していく。ちなみに条件4にあるようにボタンを押しっぱなしにすることで勝ちポーズセレクトができる（全キャラ）。

K.O.F.'98 SYSTEM

コマンド投げのしくみ

担当：珈琲ふりーく

強い行動だけど頼りすぎると痛い目に

コマンド投げを持っているキャラはついついコマンド投げ狙いになりやすい。しかしその習性を逆に狙われてしまったりして…。

今年もコマンド投げは強い。しかし投げスカリポーズが設定されたことなどにより、前年に比べコマンド投げの性能は低下している。

ここではコマンド投げ（移動するものは除く）を成立させるために必要な知識と、基本的な戦法をまとめてみた。今年のコマンド投げは読み合いを楽しめるので、攻撃側の視点と防御側の視点の両方を知っておく必要があるだろう。

コマンド投げの攻防

地上でのほとんどの行動を投げてしまうコマンド投げは、地上にいる相手に滅法強い。

そのコマンド投げに対してはジャンプが強力な対抗手段となる。98のコマンド投げには投げスカリポーズがあり、垂直小ジャンプなどで投げをかわした後、投げスカリポーズを攻撃することができるのだ。

ジャンプに対してはもちろん対空技を出していくのがよい。それは地上対空であったりジャンプ対空であったりするだろう。

すなわちコマンド投げは対空の選択肢とセットで使うとほぼ2択となるわけだ。

防御側はコマンド投げのスカリポーズに対する反撃（これはプレイヤーの力量による部分が大きい）と、対空技に対する反撃（これは相手の対空技性能による部分が大きい）の2つを意識しておく必要がある。

コマンド投げにはいろいろな種類が存在するが、この関係を理解しておけばとりあえずは何とかなる。その上で理解を深めていくことにしよう。



投げはジャンプでかわせる。投げはジャンプを誘えるとも言える。

各種コマンド投げ

コマンド投げで最もポピュラーなのは入力完成と同時に相手を投げてしまうもの（表では1フレーム投げ）。投げの確定が早く扱いやすい。ラルフやクラークのスーパーアルゼンチンバックブリーカー、大門の天地返し、チャンの大破壊投げなどがこれに属する。

これに対してコマンド完成から相手をつかむまでに時間がかかるものもある。このタイプはさらに3種に分けることができる。

1つ目はコマンドが成立した瞬間から無敵になり、相手をつかむまでずっと無敵でいることができるもの（無敵投げ）。相手の攻撃をすかして投げることができる。これに属するのはアテナのスーパーサイキックスルーや、バイスのブラックンド、紅丸のエレクトリッガーなど。

2つ目はコマンドが成立した瞬間から無敵になるが、相手をつかみに行く途中で無敵ではなくなるもの（遅い投げ）。途中でつぶされる可能性がある。これに属するのはハイデルンのストームブリンガー、庵の屑風の2つ。

3つ目はコマンドが成立した瞬間に無敵にはならないが、相手をつかみに行くモーションが相手の攻撃をくらってもひるまないようになっているもの（ひるまない投げ）。この種は大門の嵐の山根っこ抜きのみである。

各コマンド投げ性質表（編集部調べ）

	コマンド投げ	コマンド	性質
紅丸	紅丸コレダー	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	エレクトリッガー	→↘↓↙←2回+AorC	無敵投げ
大門	天地返し	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	超大外刈り	→↓↘+BorD	無敵投げ
	地獄極楽落とし	→↘↓↙←2回+AorC	1フレーム投げ
	嵐の山（根っこ抜き）	←↙↓↘→2回+BorD	ひるまない投げ
ハイデルン	ストームブリンガー	→↘↓↙←+AorC	遅い投げ
タクマ	真・鬼神撃	↓↘→2回+AorC	打撃投げ
ヘビィD！	ダンシングビート	→↓↘+AorC	打撃投げ
アンディ	撃壁背水掌	←↙↓↘→+AorC	打撃投げ
マリー	バックドロップ・リアル	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	M.タイフーン	→↘↓↙←2回+BorD	1フレーム投げ
山崎	爆弾パチキ	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	ドリル	→↘↓↙←2回+AorC	1フレーム投げ
リョウ	極限流連舞拳	←↙↓↘→+AorC	打撃投げ
ロバート	極限流連舞脚	←↙↓↘→+BorD	打撃投げ
チャン	大破壊投げ	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
アテナ	スーパーサイキックスルー	←↙↓↘→+AorC	無敵投げ
ケンスウ	龍連打	→↓↘+AorC	打撃投げ
	仙氣発勁	↓↘→2回+AorC	打撃投げ
ラルフ	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	←↙↓↘→+BorD	1フレーム投げ
クラーク	スーパーアルゼンチンバックブリーカー	←↙↓↘→+BorD	1フレーム投げ
	ウルトラアルゼンチンバックブリーカー	→↘↓↙←2回+AorC	1フレーム投げ
クリス（裏）	ししをかむほのお	←↙↓↘→+BorD	打撃投げ
シェルミー	シェルミースパイラル	←↙↓↘→+AorC	1フレーム投げ
	シェルミーフラッシュ	→↘↓↙←2回+AorC	1フレーム投げ
	シェルミーカーニバル	←↙↓↘→2回+AorC	無敵投げ
社（裏）	むせぶだいち	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	にらぐだいち	←↙↓↘→+AorC	無敵投げ
	暗黒地獄極楽落とし	→↘↓↙←2回+AorC	1フレーム投げ
庵	屑風	→↘↓↙←→+AorC	遅い投げ
バイス	ゴアフェスト	→↘↓↙←→+AorC	1フレーム投げ
	ブラックンド	←↙↓↘→+AorC	無敵投げ
	ネガティブゲイン	→↘↓↙←2回+BorD	1フレーム投げ
真吾	銃研ぎ	→↓↘+BorD	打撃投げ

投げスカリになる状況



レバーガチャで攻撃回数が変わる通常投げは投げ抜けができない。準コマンド投げ?

これはリストアップするので目を通してもらおう。

・相手が投げ間合いにいない

これは当たり前。

・相手が無敵状態

前作では無敵状態の相手を投げることができたが、98では投げることができないようになっている。

・相手が空中にいる

前作ではジャンプの準備動作、着地動作を投げることができたが、98では投げることができないようになっている。

・相手が起きあがった直後

投げに対する無敵時間は割と短めだ。

・相手がガードポーズをとっている、もしくはとった直後

相手の技が届いて実際にガードしたときのガードポーズはもちろん、技が届かなくても攻撃判定に反応してガードポーズをとった場合も含まれる。

・相手がのけぞりから立ち直った瞬間

攻撃が当たってのけぞっている相手は投げることができ、連続技になる。しかしのけぞりから立ち直った瞬間の相手は投げることができなくなっている。

・相手がジャンプ攻撃をくらってのけぞっている

地上技ののけぞりなら投げることができるが、ジャンプ攻撃ののけぞりは投げることができない。跳び込み攻撃をヒットさせてからダイレクトに投げを入力しても投げることはできないということだ。

・自分が振り向く瞬間

自分の状態によって投げることができなくなる珍しいケース。

表の1フレーム投げを、自キャラが振り向く瞬間に入力すると投げがスカってしまう。ジャンプで相手の背後に着地した瞬間や、前転で相手の背後に回り込んで動けるようになった瞬間などは注意が必要だ。特にボタン押しっぱなし入力をしている場合はほぼ確実にスカってしまう。

ただし相手と重なるように前転して背後に回ったときは振り向かずに投げてしまうため、投げることができる。



キャラが振り向こうとしているときにいわゆる1フレ投げを出してしまうと、



投げがスカってしまう。

打撃系の投げ

ここまでは狭い意味でのコマンド投げをみてきた。これらの投げ以外に、打撃系の投

K.O.F.'98 SYSTEM

げも存在する（打撃投げ）。リョウの連舞拳、ロバートの連舞脚、アンディの撃壁背水掌などがこれに属する。

打撃系の投げには投げスカリポーズが存在しない。普通のコマンド投げならば投げ間合い外でコマンドを入力しても投げようとするが、打撃系の投げは相手が投げ間合いにいない限り発動しない。

この打撃系の投げに対しては冒頭に書いた「コマンド投げの攻防」の考え方が役に立たない。打撃系の投げはガード不能の打撃技なので、ジャンプの準備動作やジャンプ中の相手にもヒットする。ジャンプで逃げることが難しいわけだ。

ジャンプで逃げることができないと考えると無茶苦茶強いように感じるかも知れないが、打撃系の投げは前転や後転、避けを攻撃することができないという弱点を持つ。

相手の打撃に対して負けたり相打ちしたりすることがあることも打撃系の弱点といえる。ただしこれは技によって大きく異なる。ひとくちに打撃系の投げといっても、ガード不能の打撃技の性能は技によって異なる。発生が早かったり遅かったり、出かかりの無敵が長かったり短かったりするので、個々の技をチェックしておく必要があるぞ。

投げがらみの戦法例

最後にコマンド投げを利用した主な戦法を挙げておく。

●ダッシュ投げ、ステップ投げ

ダッシュやステップで間合いを一気に詰めて投げにいく形。

アドヴァンストのダッシュはボタンを押さない限りレバーをどこに入れても一定距離進む。このことを利用してダッシュ中に投げコマンドを入力するとスムーズに投げることができるぞ。投げコマンドをぎりぎりまで遅く入力してレバーを前に戻せば、ボタンの受付時間ぎりぎりまでダッシュして投げにいくこともできる。[illegible]を2回入力する超必投げならば、[illegible]と入力してからダッシュしてダッシュ中に2回目の[illegible]を入力すればよい。

エキストラのステップはボタンを押しても一定距離進むので、ステップ中にコマンド入力後ボタンまで押して、そのまま押しっぱなしにしておけばステップの硬直が終わった瞬間に投げ入力が完成することになる。ただしアテナなど空中必殺技を持っているキャラはコマンドがかぶって技が出てしまう可能性があるので注意しよう。


ダッシュ中にコマンドを入れておいて。


投げ間合いに入ったらボタンを押して投げよう。

●前転投げ、避け投げ

前転は自分から積極的に仕掛けていくのは危険だ。が、相手の技を読んでうまく使えばすばらしい効果を発揮してくれる。ここからの投げはお約束の戦法だが、相手の背後に回ったときは前述の振り向く瞬間の問題がからんでくるので注意しよう。

避け投げ時もこの問題はつきまとう。避け中に背後に回られたときはワンテンポおいてから投げる必要があるぞ。

●すかし投げ

スピードが速いこのゲームではすかし投げは強力な攻撃手段となる。この場合ジャンプ攻撃を空振りしてから投げにいくと、相手がガードポーズをとるので投げがスカってしまう。相手が暴れて技を出してくれれば投げることができるが、基本的にはすかし投げは技を出さずに空ジャンプから狙っていくとよい。

●ガード投げ、くらい投げ

相手の攻撃をガードしたりくらったりしたときに投げを入力して、技と技の間に投げで割り込もうとする形。

「跳び込み攻撃ガード後投げ」はメジャーな戦法。跳び込み側は技と技の隙間が開かないよう連続ガードタイミングで地上技を出すか、ジャンプで投げをかわす必要がある。

●当て投げ

A攻撃やB攻撃などをガードorヒットさせた後、ワンテンポおいたり、少し歩いたりしてから投げにいく形。さりげなくorずうずうしくやるのがコツ。対戦の流れを読んでおく必要があるため面白いのだが、投げ嫌いな人には刺激的な行動だ。

●起きあがり投げ、起き攻め投げ

起きあがるときに相手が近くにいるとついつい起きあがり投げを狙いたくなるが、ほとんどの場合これは誘いの行動なので危険な形。対空技を用意してガードしておくのがセオリー。

起き攻めの投げは起きあがったキャラを投げにいく形だ。代表の無敵投げがこの形に向いている。相手が起きあがった直後に投げコマンドを入力してやれば、つかみに行くモーションの無敵時間で、投げに対する無敵時間をやり過ごして投げにいくことができる。起きあがった側はジャンプするか無敵技を出す必要があり、強力な起き攻めの形と言える。

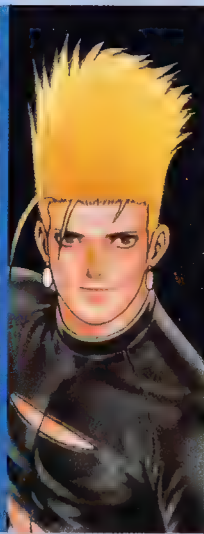

相手の起きあがりに無敵の投げを重ねると強力な攻めになる。

このゲームは地上打撃、ガード、ジャンプ、前転後転or避けという要素を非常に意識して戦法を組み立てておく必要がある。対前転、対ジャンプといったトラップを仕掛けながら闘いをすすめていくと勝率が上がっていくだろう。

コマンド投げにしてもそうで、コマンド投げを持っているキャラと闘うときは、対コマンド投げ用のトラップをいくつか持っておきたい。そうすれば読み合いや駆け引きが成立し、投げの攻防を楽しむことができるはずだ。


投げキャラの自滅を誘うのも対戦の醍醐味の1つ。

対戦攻略 雷光の美獣



跳びこみから居合い蹴りにつなぐ連続技を狙え!!

二階堂紅丸

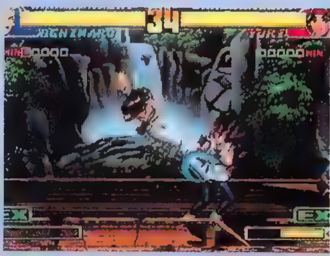
お手軽な強さはなくなったが、トータル面での性能は健在だ。担当：居合い蹴りはDボタンで決まり！ N.O

打撃と投げをバランス良く

今回の紅丸は、前作から細かい点で技に微調整を受けている。まずはじめに、簡単な前作との違いを整理しておこう。

前作で猛威を振るったフライングドリルは、KOF98技後の硬直がでは長くなっている。ガードさせさえすれば大幅に先に動けた前作に比べ、今回はフライングドリルをガードさせたあとは紅丸側が一瞬だけ有利となっている。ただし、体の細いキャラに高すぎる打点で当てた場合は、貫通して相手の裏に落ちてしまう。このあとは空振りと同じ状況となるので、ヒットorガードを問わずに反撃を受けることになる。フライングドリルを出す間合いには気をつけてほしい。このように大きなアドヴァンテージはなくなってはいるが、フライングドリルはまだ十分に使っていける技なので、要所に組み込んでいこう。

真空片手駒と雷靭拳は、ともに硬化が長くなった。特に真空片手駒は後方に跳ねずにその場で硬直するようになったので、先端をガードさせても反撃は確定である。



着地時の硬化が長くなったが、Fドリルはまだまだ使える技だ。

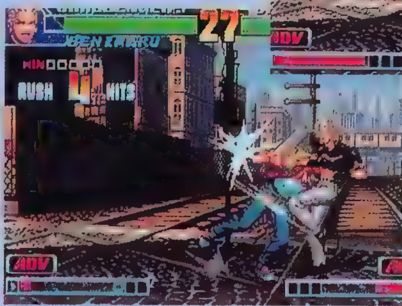
今回、これらの打撃必殺技の弱体化を補うのが居合い蹴りだ。相変わらず屈みB連打からのキャンセルで連続になるので、これをメインに狙っていくといい。このときに屈みB連打から居合い蹴りにつなげるときは、Dボタンのほうを使うのがコツだ。Bボタンのほうで居合い蹴りを出そうとすると、レバー前+Bの特殊技「ジャックナイフキック」が暴発する可能性が高い。屈みB→居合い蹴りの連続技が屈みB→ジャックナイフになってしまう人はぜひDボタンのほうを試してみてほしい。飛躍的に成功率がアップするはずだ。

また、打撃必殺技にからめて使っていきたいのが、コマンド投げの紅丸コレダー。この技は比較的投げ間合いが広いので、ダッシュからすぐ仕掛けたりするのが有効。

超必殺技のエレクトリッガーは前回解説したように、発動したのを見てからジャンプで回避されてしまう。そのため、先ほどの紅丸コレダーと同じような使い方はできないが、代わりに発生からつかむまでが全身無敵になっている。これを利用して、相手の跳びこみをガードしたあとの地上攻撃の一発めなどに合わせるのが効果的だ。

屈みB×2から…、





居合い蹴りにつなぐ。このときBではなくDで出すのがコツ。



ここが紅丸コレダーの最大間合い。間合いは広めだ。

通常投げ	
キャッチアンドシュート	投げ間合いで ←or→+C
フロントスープレックス	投げ間合いで ←or→+D
スピニングニードロップ	お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外+CorD
特殊技	
ジャックナイフキック	→+B
フライングドリル	ジャンプ中 ↓+D
必殺技	
雷靭拳	↓↘→+AorC
空中雷靭拳	ジャンプ中 ↓↘→+AorC
真空片手駒	↓↙←+AorC
スーパー稲妻キック	→↓↘+BorD
居合い蹴り	↓↘→+BorD
反動三段蹴り	→↘↓↙←+BorD
紅丸コレダー	投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC
超必殺技	
雷光拳	↓↘→↓↘→+AorC
エレクトリッガー	投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC



エレクトリッガーは、割り込みとして跳びこみ後の地上攻撃などに合わせるといい。

跳びこみから一気に間合いを詰めろ

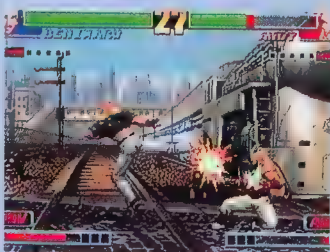
紅丸はノーマルジャンプの軌道が長く、中ジャンプを組み合わせれば跳びこみやすいタイプだ。地上の通常技もリーチはそこそこあり、移動しながら足を横に蹴り出す立ちDで相手の間合い外から攻撃を仕掛けることができる。相手が小技による牽制をメインに仕掛けてくるなら、その外から立ちDで対抗していこう。

一気に攻めるならジャンプ攻撃で間合いを詰めて、ここから「屈みB×n回キャンセル居合い蹴り」を叩き込んでいこう。跳びこみはCかDをメインに、様子見をかねたフライングドリルを混ぜていく。フライングドリルのあとは地上の攻撃につながらないので、居合い蹴りあたりを出しておけば暴れる相手にヒットさせることができる。

近間から跳びこむときは、ジャンプDがいい。ジャンプDはやや高い打点で出せば、めくったり裏に着地することができる。これで着地後のガード方向を迷わせて、屈みBキャンセル居合い蹴りのプレッシャーを相手に与えていこう。コマンド投げを持った相手には、ジャンプD後に垂直ジャンプを混ぜるなどの手段を講じることが必要だ。

相手の跳びこみに対しては、小のスーパー稲妻キックが対空技として役立つ。たまに相打ちになったり着地した相手にヒットすることもあるが、それでも大より小のほうが使いやすい。

遠距離での立ち回りは、前述の立ちDに加えて、たまに小の反動三段蹴りを交えていくのもいい。すぐ暴れたり、小or中ジャンプを多用する相手には、小反動三段蹴りが偶然対空の役目を果たしてくれるぞ。ただし、あまり動かない相手には逆効果なので注意。



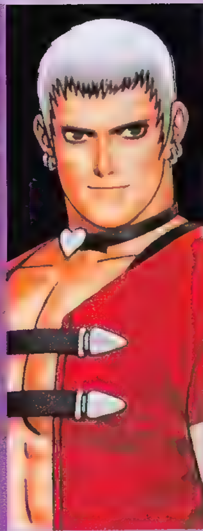
リーチが長く、牽制としての役目も果たす立ちD。



こちらが下がると暴れだす相手には、遠間からの反動三段蹴りが効く。

BENIMARU NIKAIDO

絶対不敵 対戦攻略



狙うは下っ腹

七枷 社

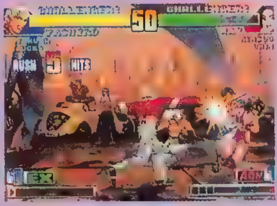
凶悪な中段攻撃はないが、相変わらずのリーチを誇る遠距離立ちBと新たなレバー入れ攻撃からの強力な連続技でなかなかイケてる七枷社。狙いがはっきりしているので扱いやすいぞ。

本命はコレだ!!

まずは七枷の狙うべき連続技を見てみよう。もうおなじみだとは思うが、

●C→➡A→ジェットカウンター

である。ジェットカウンターはAでないと連続技にならないので注意しよう。追加入力でジェットカウンター・スティルに毎回つないでいくといいが、このときもAのほうにしないとスカるときがあるので注意したい。



基本連続技のこのいい減り具合。追加入力はAでいこう。

最初のCは人によって立ちD、屈みCを使っているが、立ちDはやめたほうがいい。屈みCは発生が早いのでおすすめだ。

一応立ちCという選択肢もあり、これはこれで使える。要はCならばOKなのだ。

さて、立ちCについて少し触れておくと、この技は遠距離立ちCでもキャンセル可能という事実が存在する。ただし、レバー前入れAのタイミングが近距離の時よりも遅く、慣れないと使いづらいかもしれない。



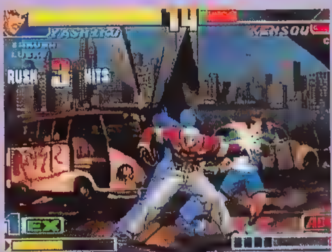
遠距離立ちCでもキャンセル可。しゃがみCでいいぞ。

陰で支える連続技

さて、次は本命の連続技ではないが、お手軽でいつでも狙える連続技を見てみよう。それはしゃがみA→遠距離立ちBである。小技オンリーの連続技だが、しゃがみAは連打できるので、実際にはA×3→Bというかんじで4ヒットを狙える。地味ながらしゃがみAを当てられる状況が多いので、最も活躍するだろう。ちなみにしゃがみAはしゃがみBから目押しでつながるので、下段スタートの唯一の連続技にもなる。



地味ながらいいダメージ源の小技×4。遠距離立ちBにつなげ。



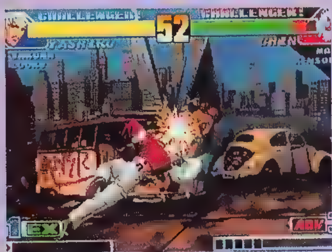
できれば下段からこのファイナルインパクトにつなぎたい。

通常投げ	
レバーブロー	投げ間合いで ⬅or➡+C
ハチェットスルー	投げ間合いで ⬅or➡+D
特殊技	
リグレットバッシュ	➡+A
ステップサイドキック	➡+B
必殺技	
ミサイルマイトバッシュ	➡⬊⬇⬋⬅+AorC
アッパーデュエル	➡⬇⬊+AorC
スレッジハンマー	⬇⬋⬅+BorD
ジェットカウンター	⬅⬋⬇⬊➡+AorC
ジェットカウンター・スティル	《ジェットカウンター》ヒット中 ⬇⬊➡+AorC
超必殺技	
ミリオンバッシュストリーム	⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+AorC (ボタン連打)
ファイナルインパクト	⬇⬊➡⬇⬊➡+AorC (ボタンため押し)

この場合、しゃがみB↓しゃがみAとつないでからアッパーデュエルかファイナルインパクトが連続技になるぞ。ジャンプ攻撃からの選択に加えていこう。

豊富な牽制技

七枷はリーチが長い技が多く、中間距離での牽制に優れている。メインはチクチクと立ちBを使っていくが、相手がジャンプしてきそうなら垂直ジャンプDを多めにしていこう。また、長いしゃがみDをおもむろに出していくのも有効だし、全身が判定の塊のようなふっ飛ばし攻撃も多用していこう。



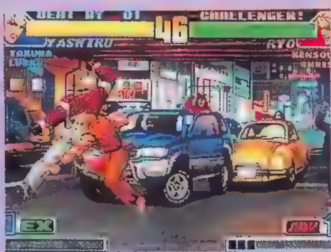
足払いにも勝つことが多く、対空にもなりやすいふっ飛ばし。

というのも、これらの技をある程度出していかないと、中間距離での奇襲必殺技であるジェットカウンターやしゃがみガード不可のスレッジハンマーがつぶされやすくなってしまうからだ。

もちろん奇襲必殺技なんかやらないで、バンバン跳び込んでいってもいいが、返してくる人も多いので相手に合わせて上から攻めるか横から攻めるかを若干変化させていくといいだろう。ちなみにスレッジハンマーはヒット確率が高いが、ガードされると反撃確定なので多用はしないでおこう。

対空スレッジハンマー

スレッジハンマーはなんと出した瞬間からほんの少しの間無敵時間がある。これを利用すれば、連携への割り込みや対空にも使っていける。



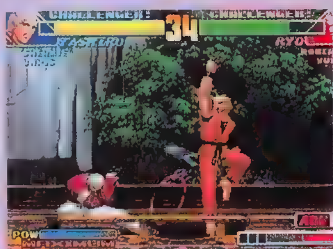
スレッジハンマーの無敵を利用すれば対空にもなるぞ。

特にアッパーデュエルがやや使いにくくなったため、しゃがみCを多用することとなる対空環境は、あまり充実しているとはいいがたい。そこで、このスレッジハンマーもたまに使っていくと非常に有効となる。ジャンプ攻撃を無敵でかわしつつ出すか、ジャンプ攻撃をガード後に着地の技をスカしつつ出していくといいだろう。コマンドの関係上、最後が立ちガードになるのも使いやすい理由になっている。

もし、このスレッジハンマーがヒットすれば、相手はダウン回避が取れないので、すぐに起き攻めが可能となる。

最後の衝撃

'98になって新しくなったファイナルインパクト。なんといってもその出の早さがすさまじい。小攻撃からでも連続技になるし、返し技としても超一流。バクチで出しても、見てからガードするのが精一杯というぐらい出が早いので、ゲージをどんどんこれにつぎ込んでいこう。頼りになるぞ。



小さなスキにも大きなダメージを与えられるぞ。イケてるね。

小技を効かす

最後に3つほど小ネタを紹介しよう。

1つはふっ飛ばしキャンセルジェットカウンター（C）で空中追い打ちになること。

もう1つは近距離立ちAからしゃがみCが連続技になること。

3つ目はしゃがみDで転ばした後にジェットカウンター（C）を出して移動して投げるというもの。

NANAKASE YASHIRO

P.S.GAMEST Q&A M →売っているお店など)。それとは別にファンクラブもある。2：SNKファンクラブの会報は、会員のみ購読可。今年度の会員募集は締め切ってたと思いますが、毎年募集しているのでＳＮＫに問い合わせてみると吉。3：ファンにはたまらん制作秘話なんかが載ってます。(編集部)

対戦攻略

朝焼けの前奏曲（プレリュード）



今年はなにかが違う

麻宮アテナ

担当：ももやん

ATHENA ASAMIYA

地上戦が重要なんです

アテナの基本的な闘い方として、キャンセルできる通常技を当てていく（ガードさせる）ことから始まる。どの技がキャンセル可能かは「通常技、特殊技キャンセル表」を見て、覚えてほしい。

地上戦で主に使っていくのは、リーチのある立ち弱パンチ。弱攻撃なので振りが速くキャンセルできるので、牽制技としては優秀だ。しゃがんでいる相手にもヒットするので、使える状況は多いぞ。

この弱パンチをギリギリで当てていき、そこから連携を組み立てていく。

基本的な連携は、キャンセルサイコボール。相手の反撃を防止し、固めることができる。しかし、前転で回避される可能性、ジャンプで跳び込まれる可能性もあるので、ほかの連携も混ぜていこう。

前転を多用する相手には、しゃがみ弱パンチの連打が有効だ。例え前転がこなくともすぐに動けるので、再び立ち弱パンチを当てることができるはず。

ジャンプ防止には、キャンセル連還腿を使ってみよう。連還腿は攻撃判定が大きいのでジャンプでは逃げられず、動かなければ先端がヒットする。連還腿後は、キャンセル弱フェニックスアローを出してみてもいいだろう。

弱パンチだけでなく、しゃがみ強パンチ、しゃがみ強キック、C+Dからキャンセルサイコボールも有効なので、混ぜて使っていこう。

キャンセルできないが遠距離強パンチはリーチがあるので、中距離での牽制として役立つぞ。しかし、空振りは大きな隙を作ってしまうので、使いすぎには注意しよう。



地上戦の基本は、遠距離弱パンチ。先端を当てていこう。

SPSからの連携をマスターしよう

弱パンチやサイコボールの牽制だけでは、大きなダメージは期待できない。アテナがダメージを奪うには、やはりスーパーサイキックスルー（以下SPS）からの連続技、連携しかないだろう。

では、どういった状況からSPSを狙っていくのか？弱パンチからの連携に組み込んでいくのが理想的だ。

弱パンチ→弱テレポートで背後に回り、SPSを狙ってみる。相手の反応が遅ければ、反撃を無視して投げられるはずだ。また、弱パンチ→サイコボール後、スカし中ジャンプからSPSという戦法も考えられるぞ。

SPSで投げたら、追い打ちが重要になってくる。ダメージを重視するのもいいが、やはり後に続く連携を狙うのがオススメだ。どういった追い打ちがあるのか、まずは「SPS後の追い打ち一例」を見てほしい。

一番リスクが少なく、そこそこのダメージが期待できるのは、サイコボールを使った連携。強サイコボールの追い打ち後、弱サイコボールを出すと相手に重なるので、そこでSPSのコマンドを入力してガード不能にするのだ（詳しくは前号参照）。警戒していなければ、まず当たる。

そして今回の目玉が、大ジャンプ強パンチからのルート。SPS後、かなり速く大ジャンプ強パンチで追い打ちし、着地と同時に前ジャンプすると、アテナが逆を向きながらジャンプするのだ。

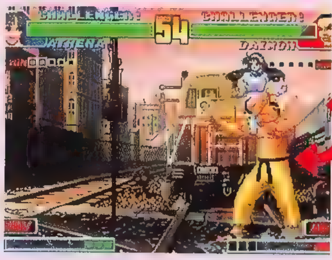
落ちてきた相手を跳び越す状態になるのだが、アテナは相手方向を向いているので、簡単にめくり攻撃となるぞ。

基本は強パンチで、瞬間的にはどちらを向いているか見分けにくいので、混乱させることが可能だ。着地後、しゃがみ強パンチ→テレポート→SPSなどの連携が狙えるぞ。

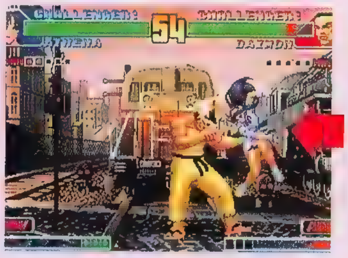
小ジャンプ強パンチを小ジャンプフェニックスボムに変えると、めくりガードが正ガードに切り替わるので、2択を迫ってみるのもいいだろう。



SPS後、大ジャンプ強パンチを早く当てて…、



前ジャンプすると、逆向きに跳ぶのだ。



で、攻撃を出すと、めくりとなるのだ。

最後にちょこっと…

アテナの対空技だが、強サイコソードを信頼していいだろう。無敵時間があるので、たいていの攻撃を落とせるぞ。相打ちでも十分の働きだろう。サイコボールで跳ばして…といった戦法も可能だ。

オススメのジャンプ攻撃は、C+D→フェニックスボム。カウンターヒットなら連続になるので、それなりのダメージは期待できるぞ。

※右の表は編集部調べによるものです。

SPS後の追い打ち一例

SPS
- ▶大ジャンプシャイニングクリスタルビット（ダメージ重視）
- ▶強サイコボール ▶弱サイコボール ▶SPS（サイコボールガード不能）
- ▶大ジャンプ強パンチ →▶前小ジャンプ（逆向き）
  - →▶強パンチ（めくり）
  - →▶フェニックスボム（↓B）
- ▶中ジャンプ強パンチ →▶中ジャンプ →▶弱キックorフェニックスボム（出すタイミングでめくり）

通常投げ	
ビットスルー	投げ間合いで ←or→+C
サイキックスルー	投げ間合いで ←or→+D
サイキックシュート	お互いジャンプ中 投げ間合いで ↑以外+CorD
特殊技	
連還腿	→+B
フェニックスボム	ジャンプ中 ↓+B
必殺技	
サイコボールアタック	↓↙←+AorC
フェニックスアロー	ジャンプ中 ↓↙←+BorD
サイコリフレクター	→↘↓↙←+B
ν（ニュウ）サイコリフレクター	→↘↓↙←+D
サイコソード	→↓↘+AorC
空中サイコソード	ジャンプ中 →↓↘+AorC
サイキックテレポート	↓↘→+BorD
スーパーサイキックスルー	投げ間合いで ←↙↓↘→+AorC
超必殺技	
シャイニングクリスタルビット	→↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
クリスタルシュート	〈シャイニングクリスタルビット〉動作中 ↓↙←+AorC
空中シャイニングクリスタルビット	ジャンプ中 →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
空中クリスタルシュート	〈空中シャイニングクリスタルビット〉動作中 ↓↙←+AorC
フェニックスファングアロー	ジャンプ中 ↓↘→↓↘→+BorD

	A	B	C	D	C+D
近	○	○	○	○	○
遠	○	○	×	×	○
下	○	○	○	○	—
※1特殊	—	×/○	—	—	—
垂直ジャンプ	○	×	○	×	○
斜めジャンプ	○	×	○	×	○
※2ジャンプ特殊	—	○	—	—	—

※1…連還腿　※2…フェニックスボム

通常技、特殊技キャンセル表

P.S.GAMEST Q&A Ⓜ
Q：怒首領蜂のビデオ(2nd)を観賞用に購入しました。GV-43とのことだけど1から42までのタイトルをぜひ知りたい。／大阪府　P.N. 智君
A：ぜひお教えしたいがスペースが足りぬ！というわけで、春のゲームショウ用にこさえたグッズカタログを差し上げます。欲しい方は、住←

魅惑のくのいち忍法帳 対戦攻略



とにかく派手に！ 不知火舞

大雑把に見えるけど、本当は非常にデリケート。

担当：珈琲ふりーく

独特な打撃の強さを持っており、相手キャラを問わず活躍してくれる舞。新技➡+Bにより、連携のバリエーションも増えて面白いぞ。

今回はよく使われる屈みCから見ていこう。

屈みC起点の攻め

発生が早く、キャンセルがかかり、近距離間合いでなくても出すことができる屈みC。実戦での使用率も高く、ここからの形はしっかり考えておきたいところだ。

●キャンセル強龍炎舞

屈みCからの最もポピュラーな形はキャンセル強龍炎舞だ。ガードされていても仕切り直しで済み、ヒットしていれば連続技になるので、扱いやすい。

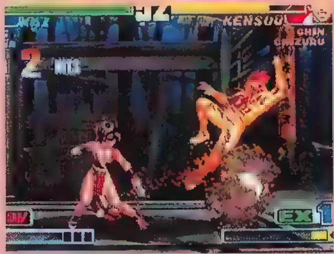
ただし早いタイミングでキャンセルをかけると空キャンセルがかかってしまい、屈みCを前転されていたときに龍炎舞の裏から連続技をたたき込まれてしまう。少し遅めに龍炎舞を入力すれば空キャンセルはかからず、再度屈みCを出せば前転してきた相手の硬直を攻撃できる。

●キャンセル➡+B

98になって使えるようになった特殊技➡+B（黒燕の舞）。これはキャンセルで使っても連続技にはならないが、龍炎舞と違い、仕切り直しにならず攻めを継続させることができる。ここからは後述するめくり中ジャンプを狙える。

画面端ならば➡+Bから屈みCが連続技になる。➡+Bを遅めにキャンセルして、屈みガード不可から大ダメージを狙おう。屈みCを近立ちAにしたり、近間から➡+B単体で使えば画面端でなくてもかまわない。

ちなみに画面端屈みCキャンセル➡+Bの形からは、➡+Bに弱ムササビの舞でキャンセルをかけていく形も有効だ。ガードされた後は相手と同時に動き出せ、屈みCは届かず、相手のコマンド投げも届かないという状況になる。ここで屈みCを出して少し遅めにキャンセル超必殺忍蜂入力をしておけば、相手が技を出したり投げを狙ったりすると屈みCがヒットして超必殺忍蜂まで入ってくれる。ガードされたときは屈みC空振りでおしまい。前転されたときはそのままCボタンを連打すれば2発目の屈みCが前転の隙にヒットする。



舞（裏）の小夜千鳥は龍炎舞でキャンセルをかけられる。ダウンも狙えていい感じ。

●キャンセルをかけない

様子を見る形。こちらのキャンセル➡+Bを読まれて無敵技などで割り込まれる時の様子見用だ。

●キャンセル（超）必殺忍蜂

屈みCのヒットが確定しているときの形。ダメージが大きい上に相手がダウンするので、その後の展開も楽だ。



弱龍炎舞にいいタイミングで前転が来ると、（超）必殺忍蜂が連続技になる。

通常投げ	
不知火剛臨	投げ間合いで ⬅or➡+C
風車崩し	投げ間合いで ⬅or➡+D
夢桜	お互いジャンプ中 投げ間合いで ⬆以外+CorD
特殊技	
紅鶴の舞	↘+B
黒燕の舞	➡+B
大輪風車落とし	ジャンプ中 ⬇+A
必殺技	
花蝶扇	⬇↘➡+AorC
龍炎舞	⬇↙⬅+AorC
飛翔龍炎陣	➡⬇↘+BorD
必殺忍蜂	⬅↙⬇↘➡+BorD
ムササビの舞	⬇タメ⬆+AorC（ボタン押しっぱなし） ジャンプ中 ⬇↙⬅+AorC
白鷺の舞（はくろのまい）	➡⬇↘+AorC
超必殺技	
超必殺忍蜂	⬇↙⬅↙⬇↘➡+BorD
鳳凰の舞	⬇↙⬅⬇↙⬅+AorC
水鳥の舞	⬇↘➡⬇↘➡+AorC

ジャンプで接近

屈みC起点の攻めは、相手に接近しなくては始まらない。接近手段としてはジャンプがおすすめだ。

前転は待たれているケースが多く、攻めとして使うと損をすることが多い。接近手段というよりは接近してから使うものと考えておこう。

ジャンプによる接近は中ジャンプもしくはノーマルジャンプを使い分けていく。基本的には中ジャンプを使い、相手が地上の牽制技や飛び道具を多用するようであれば、ノーマルジャンプを使うとよい。

こちらのジャンプに対して相手もジャンプで応じてくる場合は、垂直ジャンプもまぜておこう。この場合の垂直ジャンプはノーマルジャンプDがおすすめだ。上から押さえ込まれがちなときはノーマルジャンプCも使おう。

地上対空技は飛翔龍炎陣と立ちCがおすすめだ。相手のジャンプ軌道によっては龍炎舞も使っていくとよい。



遠立ちDは地上戦で重宝する。

めくり中ジャンプD

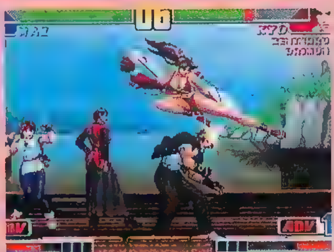
屈みCキャンセル➡+Bの後や、中ジャンプDの足先を当てた後など、ぎりぎり屈みCが届かない間合いは、絶好のめくり中ジャンプD間合いだ。

めくりは相手の頭に当て逃げする感覚で、Dを中ジャンプの頂点直前あたりで出すとうまくいく。このタイミングだと相手がジャンプしていたときは空中投げになる。

ここから連続技を狙うのはほぼ無理だが、攻めは継続させることができる。以下のような選択肢が有効だ。

●屈みC

屈みC起点の攻め参照。



めくり中ジャンプDはこんな感じで当てる。ただししゃがまれているときつい。

●垂直小ジャンプ

対投げキャラ用の選択。垂直小ジャンプからはDかふっとばしを使うと良い。

●鳳凰の舞

めくりからさらにめくりを狙える形だ。強で出せば相手の牽制技を昇りの無敵部分ですかすことができる。見てから反応されてきっちりガードされたり、前転される場合も多いが、たまに使っていくと引っかかってもらえるものだ。

●振り向かないジャンプD

詳しくは「ちょっとイイ話」のページを見てもらいたいが、めくり中ジャンプDを狙って相手の裏側に着地してから屈みで振り向いている途中に相手方向にジャンプすると、振り向かずにジャンプしてくれやすい。これを利用してリアルバウトの振り向き攻撃のような攻めを行うことができる。

舞を動かす上で重要になってくるのは、相手に舞の動きを見させることだ。

そのためにはつかみ所のないような動きを心がけたい。ジャンプ攻撃や龍炎舞、ムササビの舞といった技を、相手の動きに合わせつつも自分が動きたいように動かしていく感覚が欲しい。舞の操作は簡単だけど、動かし方はかなり難しいのだ。

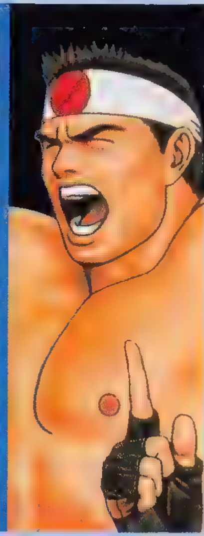
相手が舞の動きを見て行動するようになったら、今回の記事のような連携を使って崩していくとよい。



どう動くかより、相手にどう見られているのか？が重要。

MAI SHIRANUI

対戦攻略 聳え立つ嵐の山



伝説になれるのか…？ —最強伝説への道—

大門五郎

[illegible]

担当：GC強いっスねえ P.鈴木

あまり目立たないけどこの技強いんです

牽制技として立ち小K、立ち大Kを使っている、基本を押さえているプレイヤーが多いので、今回は応用戦術を紹介していこう。

しゃがみ大Pは、相手に地上戦で攻められているときに使うと強力。それなりにリーチもあり、判定も強いぞ。

↘+大Pは出が最も早い技の1つで、対空性能も高い。中距離で跳ばれたときに使ってみよう。なお、キャンセルで雲つかみ投げを出せば2ヒットさせられるぞ。

ジャンプ小Kは、出してしまえば着地するまで攻撃し続けるので、制空権を握りつつ攻めやすい技になっている。

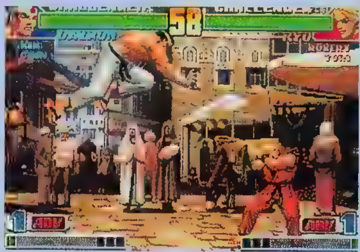
↓↘→+Kの根っこ返しは中距離で大攻撃を出してくる相手（ラルフなど）に対して狙う価値はあるぞ。

最強の攻めを目指して・1 —まず牽制せよ—

とりあえずは相手に攻撃されないように守りを固めよう。ただし、その場にしゃがんで待つこととは違うので注意しよう。

地上技では立ち小K・大K・大Pを相手にギリギリ当たらないあたりの間合いで出そう。近い間合いでは遠立ち小Pも混ぜていいだろう。

地上技を出してもおよそ届かない間合いでは、立ち大K、垂直ジャンプC+D、ジャンプ小Kを出し、空から攻められないように用心しておこう。垂直ジャンプ攻撃は多めで結構。



垂直ジャンプC+Dや大K（小K）はこまめに出しておこう。

このように、相手を近づかせないように動いていけば、おのずと大門のペースで試合が動いているはずだ。なおも攻めてくる相手には、雲つかみ投げ、⇘大Pの対空を狙ったり、前転に合わせて投げを決めたりして、牽制しつつも完全迎撃態勢で闘えばいい。

通常投げ		
十字締め		投げ間合いで ←or→+C 近距離
つかみ叩きつけ		投げ間合いで ←or→+C 遠距離
送り足払い		投げ間合いで ←or→+D
特殊技		
玉潰し		→+A
頭上払い		↘+C
必殺技		
地雷震		→↓↘+AorC
超受け身		↓↙←+BorD
雲つかみ投げ		←↙↓↘→+A
切り株返し		←↙↓↘→+C
天地返し		投げ間合いで →↘↓↙←→+AorC
超大外刈り		投げ間合いで →↓↘+BorD
根っこ返し		↓↘→+BorD
裏投げ		→↘↓↙←→+BorD
超必殺技		
地獄極楽落とし		投げ間合いで →↘↓↙←→↘↓↙←+AorC
嵐の山	根っこ抜き	投げ間合いで ←↙↓↘→←↙↓↘→+BorD
	続・切り株返し	〈根っこ抜き〉動作中 ←↙↓↘→+BorD
	ぶっこ抜き裏投げ（ノーマル時） 続・天地返し（パワーMAX時）	〈続・切り株返し〉動作中→↓↘+BorD

最強の攻めを目指して・2 —チャンスを作れ—

相手が攻めてこなくなったら、いよいよ攻め込むことになる。このとき、空中から攻めるか地上から攻めるかで2パターンに分けていく。

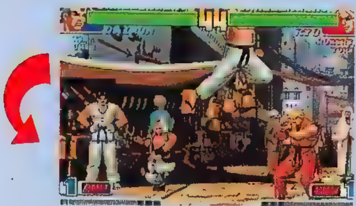
(1)空中から攻める

ジャンプ小K・大P・C+D、これら3つが主力。大Kも弱くないので問題ない。

小Kを出すのはジャンプと同時くらいでOK。着地後は→↓↘Kで投げるか、立ち大攻撃→（↘大P）→切り株返しの連続技を狙っていく。

ジャンプ大Pは連続技狙いのときが基本。ジャンプ頂点付近で出していくといい。

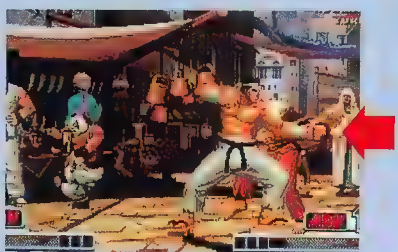
C+Dは対空技を潰す目的が主になる。ジャンプ大P、C+Dともに、ガードさせた後は地上から攻めるのが基本。



まず適切な技で跳び込む。大Kならなるべく高い打点で当てよう。



すかさず→↓↘Kで投げるか、



連続技を狙うか。前ダッシュしてさらにプレッシャーを与えてもいい。

連続でジャンプしてもいい。

また、相手がガードキャンセルを狙っているときなどは、ジャンプ技を出さずに着地し、そのまま投げ技を出す手も案外有効になる。

(2)地上から攻める（ADV用）

立ち大Kが届かないあたりの間合いから、前ダッシュして一気に間合いを詰め、投げを狙うのが効果的。

前ダッシュからの攻めは、

・立ち大Kでジャンプ防止
・もう少し踏み込んで天地返しor地獄極楽落とし
・さらに近づいて立ち大攻撃キャンセル必殺技（技を出してこようとした相手に）
・あるいは超大外刈り

がおすすめ。微妙ではあるが後の選択になるほど相手に近づく必要があるぞ。

ジャンプ攻撃をガードさせた後は間合いが近いので、3つ目か4つ目の選択で攻めるといい。



この間合いで投げることができる。逃げる相手には立ち大Kだ。

これらの攻めはダメージを奪う目的もあるが、それ以上にラッシュをかけるための第一歩という意味あいが強い。大門のコマンド投げはすべてダウン回避ができないからだ。ここからの攻めは次回にて、ということでごかんべんを。

小ネタでGO!

●嵐の山使用法。対空に使う説もあり。投げ空振り後に続けて出すと決まりやすい。今作も2段目→切り株返し起き攻めしやすくて便利。

ただダメージは3段目のほうが高いようだ。

●前ダッシュに対して足払いなどの地上技を出してくる相手には、↓↙←小Kでかわして超投げ（P）が有力。



基本は↓↙←小K。投げキャラ相手にはダッシュ前転で反対側へ。

●一発ネタ。超投げ(P)後に地雷震(A)or((C)→対空)。

●C+Dキャンセル↓↙←B、すぐに地雷震(A)で2ヒット。

●→↘↓↙←→→（ダッシュ）、↘↓↙←Pでダッシュ超投げの完成。ほかにも、→→↓↘K、→↘↓↙←→Pなどもあり、実用可能だ。

●ジャンプ攻撃ガード後、投げを狙うだけでなく、嵐の山や⇘大Pを（連続ジャンプする相手用に）使おう。

●バカ系。天地返しフィニッシュ直前に嵐の山を出す。おちょくり効果抜群。

●ジャンプC+Dヒット後、ダッシュ後切り株返しがつながる。ただし、ダウン回避されると無効。この場合はダッシュ投げを狙おう。

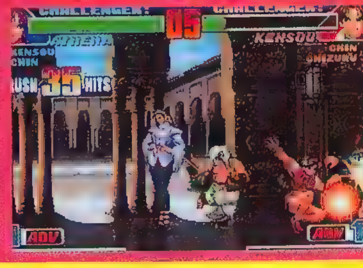
●連続技。近立ち大P→天地がお手軽。しゃがみ小P→↘大P→切り株・天地・超投げ(P)もダメージ大だが難度高し。

GORO DAIMON

P.S.GAMEST Q&A M　Q：ゲーメストって各ゲームの構成さんがいるのかな？大変やね／愛知県　P.N. るりーた君　A：ページの奪い合い&ページ構成案会議は、ライター&編集者が毎回それはもう人には言えないような熾烈な争いをもって決定されます。（会議が5～6時間も割とザラです　編集部）

K.O.F.'98 SYSTEM

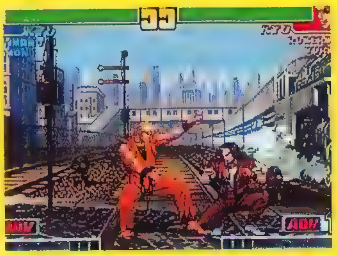
ぴぐ&CHUの ちょっと イイ話



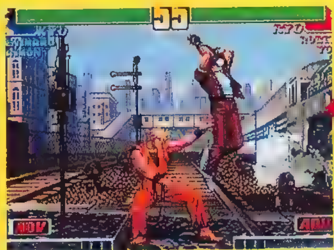
CHU（以下C）：いや〜広い、広いんですよぴぐさん。
ぴぐ（以下ぴ）：は？何が？
C：何言ってんスか、見て下さいよこのページ。今まで3分の1ページだった「ちょっとイイ話」コーナーが、今回はなんとマルマル1ページなんですよ。
ぴ：そんなにページ使っていいのか？　しかもキャラ別対戦攻略記事のド真ん中に…。
C：気にしない気にしない。まぁ今回はちょっと特殊なテクニックを、写真多めで分かりやすく説明しよう、ってわけなんですよ。
ぴ：ふ〜ん…いいのか？

なぜにあの子は振り向かない!?

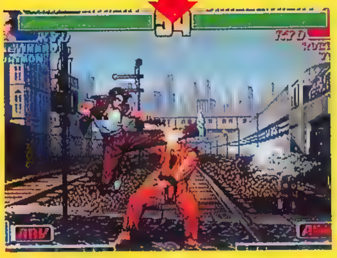
C：まず一つ目。**「振り向かないままジャンプ」**のお話。
ぴ：あれだな…、相手を跳び越した後などにもう一度ジャンプすると、たまに振り向かずに相手に背を向けたままジャンプする、ってやつだろ？
C：そ〜そ〜それ。そのジャンプを任意に出す方法がちゃんとあるんですよ。
ぴ：で、どうやんの？
C：はいはい。まず最初にジャンプや前転などで相手の裏に回ります。
ぴ：とりあえず相手に背を向けるわけだな。
C：うん。んで次にジャンプなり前転なりの硬直が解けたらすぐしゃがみます。するとしゃがみ振り向きモーションになるので、その**振り向いている途中でジャンプ**、です。
ぴ：しゃがみ方向はどこでもいいのか？。
C：いい質問ですね〜。実際しゃがみ方向はどこでもいいんだけど、ガード方向にレバーを入れているときに相手が攻撃していた場合は、強制的に相手の方向に向き直ってガードポーズをとってしまうので「振り向かないジャンプ」はできなくなるんですよ。
ぴ：でも相手が攻撃してるときはガードしたほうがいいから、対戦で使うときはガード方向にいれるのが無難だな。
C：そ〜っスね…あ、あとレバーを真横方向に入れるのもダメ。その時点で相手方向に向き直っちゃうんで。
ぴ：なるほどね。ど〜りで斜めジャンプが難しいわけだ。真横を入力せずにダイレクトに斜めに入力するのは若干ムズイよな。
C：あー、斜めジャンプで思い出した。
ぴ：なんだよいきなり。
C：「振り向かないジャンプ」は残像付きのジャンプではできないんでした。
ぴ：残像付き？…あぁ中ジャンプと大ジャンプのことね。
C：そう。だから**斜めの「振り向かないジャンプ」**を狙うときは、最初のジャンプや前転で相手の裏に回り込む時にあらかじめしゃがみ方向にレバーを入れておくなりして、次のジャンプが**大ジャンプや中ジャンプにならないように**する必要があるんですよ。
ぴ：ふ〜ん。斜めジャンプはいろいろ難しいんだな。
C：でも実戦でできるようになれば、庵の百合折りのようなめくり攻撃が全キャラでできるようになるんですよ。これは極めるしか！



相手の裏に回って振り向いている最中にジャンプ、



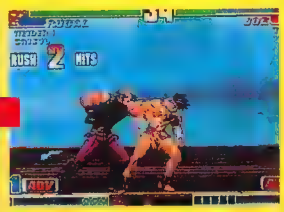
すると、相手に背を向けたままのジャンプになる。



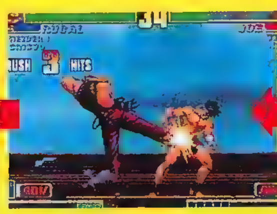
相手を跳び越し攻撃を出せば疑似百合折り完成。

その力封じます！…自分でね

ぴ：よし、次はオレがちょっと特殊なテクニックを教えてやろう。といっても去年もできたことなんだけどな。
C：なんスかなんスかー
ぴ：プレイ中にA〜Dボタンのいずれかを押している間は必殺技のコマンドが認識されないんだ。
C：へ？
ぴ：「へ？」じゃないよまったく。簡単に言うと、**ボタンが押されている間は必殺技を出そうとしても出ないんだよ**、わかった？　まぁ詳しい条件は色々あるんだけどな。
C：ふ〜ん、それって意味ないんじゃ…、自分で必殺技封印してど〜するんですか。
ぴ：そ〜くると思ったよ。甘いな、CHU。
C：（ムカッ）ふん、どーせ僕はピア●ャロクッキーより甘いですよ…ブツブツ…。
ぴ：まぁそ〜すねるなって。ちゃんと教えてやるから。
C：うむ。
ぴ：（なんだこいつ）ボタンを押しっぱなしにすることで出せなくなるのは必殺技だけで、通常技はもちろんレバー入れ技などもちゃんと出すことができるんだ。
C：うん…？
ぴ：そ〜だな〜、ちょっと説明しづらいから例を挙げて説明するぞ。ルガールで立ちC↓レバー入れB↓ギガンテックプレッシャーという連続技があるんだけど、これを普通に入力するのは操作が忙しくてちょっと難しいんだ。やってみ。
C：…う〜ん、確かに素早く入力しないときついですね。
ぴ：そこで入力をちょっと工夫してみるんだ。まず最初に立ちCを出し、そのCボタンを押したままキャンセルするように↓↘→Bと入力する。やってみろ。
C：うん…あ、レバー入れBが出た。↓↘→+Bって本来ダークバリヤーのコマンドですよねぇ。
ぴ：そうなんだけど、今の入力の目的はダークバリヤーの入力ではなく、ギガンテックプレッシャーコマンドの前半を入力した、ってのが正解。
C：でもCボタンを押しっぱなしにしていることで、ダークバリヤーが暴発せずにレバー入れ技が出るんですね。
ぴ：イエスーその通り。後はCを放して、レバー入れをキャンセルして→↘↓↙←+Aを入力してやれば…。
ピカーン
C：見事に連続技になりました〜。
ぴ：よし、よくやった。これでわかっただろ？
C：うん。
ぴ：でもな、勘違いしちゃいけないのは、あくまでボタンが押されている間の入力が認識されないだけ、ってこと。例えばコマンドを入力してから、そのコマンドと関係ないボタンを押し、そのボタンを押したますぐにコマンドに対応したボタンを押した場合はちゃんと認識されるんだ。ちょっとややこしいな。



立ちC（二段）を押しっぱなしでキャンセル↓↘→Bを入力。



バリヤーが出ずにレバー入れ(二段)が出る。さらに…。



そのレバー入れをキャンセルして→↘↓↙←でピカ〜ン。

隣の客は、よく覇気脚客だ！

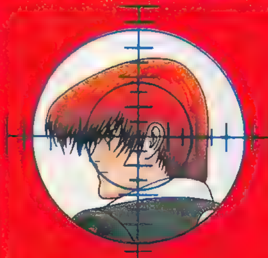
C：では次、キムの小ネタ。
ぴ：もうスペース無いから早く紹介しろ。
C：はいはい。キムの覇気脚が鳳凰脚でキャンセルできるのは知ってますよね。
ぴ：おう、知ってるぞ。
C：超必殺技が出ない状態の時に覇気脚キャンセル鳳凰脚を入力すると、覇気脚をキャンセルしてニュートラルの状態になるんですよ。これを使った連続技や連携などが熱いんです。あ…スペースが…。

K.O.F.'98 SYSTEM

町中に広がる、ひたすら暴れる強キャラの恐怖。このクラッシュ攻略では、その対処法を伝授するぞ！

クラッシュ攻略 あいつを殺ス!

クラッシュその1 八神庵



しっかりガード、しっかり反撃

隙が小さいものの、隙は隙。しっかり反撃しよう。

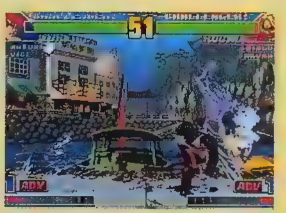
心得

●我慢が大事

これは庵使いにもよるのだが、大抵の庵使いは相手が手を出しそうなところ（といっても半分以上適当）に鬼焼きを出してくる。そこを我慢することで、反撃のチャンスが生まれることもある。

●飛び道具は安易に撃つな

庵には飛び道具を抜けて攻撃できる「爪櫛」という技があるのでしゃがみ強キックキャンセル飛び道具などの安易な使い方だと痛い反撃を受けることがある。絶対に使うなとは言わないが、読まれない程度に使っていこう。



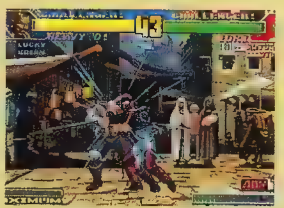
飛び道具を撃っただけで爪櫛＋葵花で大ダメージ…涙…。

●対百合折り

百合折りは意外と判定が弱いので、起き攻めに使われた場合は上方向に強い技を出して暴れてみる。どうしても勝てない場合は後転で回避。エキストラはガードで我慢。

●エキストラならガードキャンセル狙いも可

エキストラならガード時のゲージ増加量が大きいので、庵の連携をガードしつつ自分でも少しずつ溜めていけば、すぐにマックス状態になるはず（特に中堅・大将になるにつれて）。そこでガードキャンセルふっ飛ばしをためらわず使い相手の流れを止めていこう。



これだけで勝てる、とは言わないが、流れは十分変わるはず。

●屑風の無敵は短い

屑風は投げ判定の発生前に無敵が切れるので、攻撃すれば反撃することができる。投げられそうな時は暴れよう。

反撃ポイント

●八稚女ガード後

約13フレームほど先に動け有利になる。間合いが近いので反撃しやすいが、それなりに発生の早い技じゃないとガードされてしまう。

通常投げは、投げ抜けで抜けられる可能性があるので、投げ抜け不可の投げを持ってない限り狙わないこと。

●鬼焼きガード後

ガードする位置にもよるが、約18フレームほど先に動け有利になる。時間的にはかなり有利なのだが、間合いが離れているので、リーチがあり、それなりに出の早い技が必要。かなり厳しい。



先行入力を使えば、反撃に使える技はそれなりにあるぞ。

●葵花ガード後

1発目は約12フレーム、2・3発目は約14フレーム先に動け有利になる。鬼焼き同様間合いが離れるので反撃は難しい。ダメージが低いが、ほぼ全キャラ共通で立ち弱キックが反撃になるぞ。

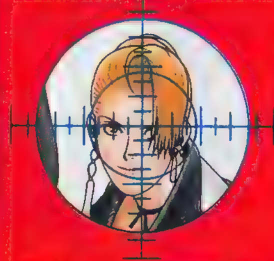


無理すると鬼焼きの餌食…。難しいところだ。

●やっぱ厳しい…

庵が多用してくる技を挙げてみたが、結局のところ反撃は難しい。ただし、不利な状態ではないので、あまり高望みせずにじっくりと闘っていこう。

クラッシュその2 マチュア



デカ飛び道具は意外と跳べる

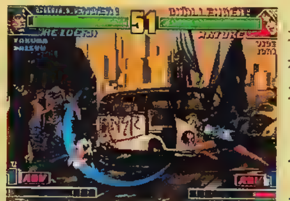
いったん抑え込んでしまえば意外とモロいぞ。

マチュアが一番のダメージ源と考えているもの、それは「立ち弱K（×2）→強デスロウ」に代表される接近戦での連続技。相手よりも体力が少ない状況では、とにかく接近してくることを考えているはずだ。しかし、彼女はお世辞にも地上戦は得意ではない。エボニーティアーズ（デカい飛び道具）を盾にダッシュしてくるか、いきなり跳び込んでくることが多いはずだ。

まず、飛び道具を撃たれた時の対処から。端〜端ぐらいから撃たれた場合、それを避けようとへたなアクション（ジャンプや前転など）を起こすと、まず確実に対応されてしまう。とくに前転は前述の連続技の狙い目でもあるので、ここはガマンしてガードに徹しよう。ガードした後であればジャンプや前転に対しても対処していけるし、再度弾を撃つモーションが見えたらノーマル or 大ジャンプで跳び込むことができる。ゲージに余裕があれば、弾にガードキャンセルをかけて前転するのもかなり効果的。

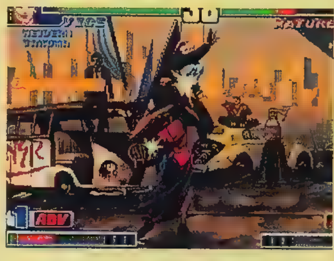
マチュアの跳び込みは、ジャンプ弱Kが2段技になっていて非常にガードしづらい。しかしそれは地上で相手にした場合の話であって、空中戦を挑むことができれば大抵のキャラは上から一方的に攻撃できる。飛び道具をガードしたあとも、とりあえず垂直ジャンプしておくと何かと有効だったりする（しゃがみ強Pで返されることもあるが）。

地上でガードしてしまった場合は、間合いの広いコマンド投げを持っているキャラは割り込めることもあるが、ある程度のダメージは覚悟しておいたほうがいいだろう。ゲージに余裕があれば、早い段階でガードキャンセルC＋Dを使うのも手。





飛び道具を何とかしようとは考えず、次の攻防で勝負しよう。



地上対空技があるキャラはそれで。高確率でカウンターが取れるので、連続技を狙ってもいい。

返し技は確実に

必殺技のデスロウ（「ほらっ！」×3）をガードしたあとは、基本的には黙って削られておくのが無難。腕に自信があるなら、ガードキャンセルC＋Dで流れを変えて一気に攻めきりたい。ガードキャンセルA＋Bは、うまくいけば痛い技が入るものの、マチュア側も連続入力している関係で間合いとタイミングが見切りにくい。やるからには集中して対処するように。

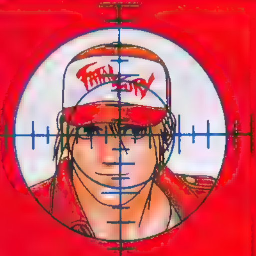
弱サクラリッジ（放物線を描いて突っ込んでくる必殺技）をガードしたあとは、コマンド投げを持っていればそれがほぼ安定。打撃が決まる隙はほとんどないが、マチュアにそれを潰せる攻撃がないので、確定でなくとも早い技を出していったほうがいい。

超必殺技のノクターナルライツ（「止まらないワ」）は、4発ガード後に先行入力の突進系超必殺技で返していくといいだろう。ないキャラはリーチと発生をそこそこ兼ね備えた技で。

P.S.GAMEST Q&A M

Q：前々から思ってたんですけど、草薙京さんは自分の技を読み書きできるんですか？／愛知県　P.N.ゆるる君　A：京サマらぶらぶボーイズ&ガールズとしては、あくまでも彼は「出席日数が足りない」だけで、決してオツムが……なワケではないと信じてみたい。（ぴぐ）

あいつを殺ス! クラッシュ攻略



クラッシュその3 テリー・ボガード

無理は禁物
KOFでは珍しい「投げキャラ」に強い打撃キャラ。焦らないことが肝心だ。

担当:はま～

投げ&中ジャンプ禁止!?

テリーの強さ、それは弱バーンナックルを中心とした数々の打撃技によって支えられている。しかし、ただやみくもに突っ込んでラッシュをかけるタイプではなく、むしろ「ここで動いてくれたらヒットするのにな～」と、半ば期待しながら攻撃を散らしておくような感覚で技を出していることが多い。弱バーンと遠立ち弱Kで中間距離を保ちながら、相手が焦ってくらってくれるのを待っているわけだ。

その半面、テリーにはコマンド投げがないので、ガードを崩す手段に乏しい。自分から仕掛けてまとまったダメージを得るためには、大抵の場合ジャンプ強K orスカししゃがみ弱K（からの連続技）の変則二択が中心となる。つまり、ジャンプしないことには始まらないのだ。しかも（飛び道具を撃つなどして）確実な状況でジャンプすることはまず無理なので、ここは反撃側にとっては大きなチャンス。とくに判定の強い技もないので、できるだけ反応して返していきたい。

また、直接弱バーン&遠立ち弱Kのコンビネーションを止める方法は、全キャラ共通ではないがけっこうある。

●背の低いキャラで挑む

チョイやチンなどはしゃがんでいれば弱バーンがスカるので、不用意にジャンプしなければ問題なし。



姿勢の低くなる足払いも覚えておきたい。

●飛び道具を使う

一応裏テリーにも飛び道具はあるが、基本的には肉弾突進系のキャラ。中～遠距離での飛び道具は非常に効果的。

●リーチの長い技を使う

例えば遠立ち弱Kをガードした後などは、じつはテリーよりもかなり早く動きだせるので、リーチの長い技で弱バーンの出かかりを止めることができる。いきなりジャンプしたりせず、まずは勢いを殺すことを考えよう。



遅いと相打ちすら取れないことが多いので、「出す」と読んだら思い切って。

ちなみに、やってはいけないとまではいかないまでも、意外とリスキーな行動が前転。弱バーンの攻撃判定が長く残っているため、前転の後半に重なってしまうことが多い。攻撃避けの後も、カウンター攻撃が出る前に大抵次の打撃をくらってしまう。

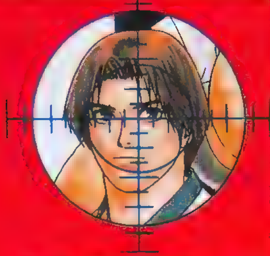
起き攻めは慎重に

ペースを掴んだらいざ反撃－といきたいところだが、テリーにはライジングタックルという便利な迎撃技がある。弱は足元に強く、強は対空。きちんと使い分けられると相打ちを取るのも困難なので、もしうまく誘ってスカすことができたら、そのリスクに見合うだけの痛い反撃を入れていくように。



最低でも超必殺技ぐらいは入れたい。

ちなみに、パワーダンクガード後は確実に打撃技が入る。ガード硬直が短いのでごまかされないように。



クラッシュその4 キム・カッファン

余計な技を出すから負けるだけかも
きびしい攻撃は数少ない。よく画面を見ていれば大ダメージは受けないはず。キムの足クセを矯正しよう

担当:P・鈴木

キムの狙いは単純かも

キムのダメージ源は主に小足払いからの連続技（ダメージ・中）、立ち大P→➡小P or 覇気脚・鳳凰脚（ダメージ・大）、そして飛翔脚（削りダメージ重視）の3つだ。

これらの攻めを決めるために、前ダッシュとジャンプを混ぜていくのが基本戦術になる。ジャンプ攻撃の判定が強く、飛翔脚もあるので空中戦は得意なほうだろう（空中超必殺技もあるし）。



屈み小Pからの派生も多い。だが➡小Pを見たら反撃準備!?

落ち着けば見えてくる弱点

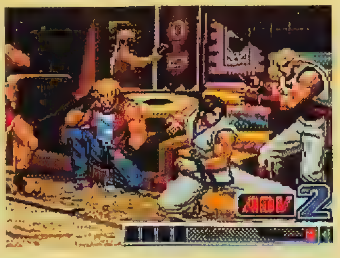
ジャンプ攻撃が強力なのは事実なので、'98の基本であるジャンプ多用は少し抑え気味のほうが良い。特に、ジャンプC+Dをやたらくらっている人は注意したい。とりあえずは地上ガード、あるいは強烈な対空技で迎撃する方針でじっくり動いていこう。

地上で粘っていると、キムの行動は次のどれかに変化しやすい。

(ア)ジャンプ攻撃を低い打点で出して連続技を狙ってくる
(イ)ジャンプ攻撃を出さずに小足払いを出す
(ウ)飛翔脚で削りダメージ狙い
(エ)ダッシュで近付いて立ち大Pを出したり、前・後転で様子を見てくる
(オ)小足払いを連打して待つ
(カ)少し離れてジャンプ連発

それでは対処していこう。

(ア)は、こればかり狙ってくるようであれば空中戦に持ち込めるが、ガードを続けていたほうが無難。(イ)は、慣れないうちは惑わされるが、じっくり見ていれば、いずれガードできるようになる。いっそ対空技を出しても良いかも。



ここでプレッシャーを感じてジャンプ技をくらう人が多い。

(ウ)はガードを続けて溜まったゲージを使ってガードキャンセルをかけるのが確実。ガードを続けても良いが、あまりにしつこい時は垂直に跳ぶと良い。(エ)は、ガードクラッシュでも起きない限りはガードを続けてOK。余裕さえあれば反撃を考えてもいい。➡小P→飛翔脚に対して狙っていくと良い。

(オ)は、最もイヤらしい。ここでガマンしきれずに跳んでしまうと、対空技を出されてしまう。安全なのはガードだが、大足払い等のリーチの長い技を出したりするのも良い。



技を出すとこうなりやすい。スキも小さいので注意したい。

(カ)は、空中鳳凰脚の誘いや、空中C+D、飛翔脚を狙っている。落ち着いてキムの着地に合わせて跳び込もう。空中戦で闘えるチャンスでもある。

対空が強いキャラ、空中戦が得意なキャラはキムに困っていないかもしれないが、スピード重視のキムに負けている人もいるようだ。キーワードは「落ちつけ」。じっくりやれば、実はキムは案外もろいぞ。

驚愕!! 新たなるISMの誕生!?

—— 共通する前提条件 ——

隠しキャラクターであるバイソン、ユーリ、ユーニがコマンドによって使用できる(タイトルロゴの背景色が薄い桃色(出荷時は薄い黄色)になっている)状態である。

※もし、出荷から3週間以上経っていてこの状態になっていない場合、1回スタートボタンを押しっ放しでキャラセレ画面に入る必要があります。(前号でこの記述が抜けていた関係で、読者の皆様には大変ご迷惑をおかけいたしました。深くお詫びいたします)

前号では本当、申し訳ないッ!



隠しキャラクターの公開に続き、今回は隠しISM?の公開だ。前提条件がややこしいので、お店の人に協力してもらうべし。でも、お店の人も条件クリアためにプレイヤーの協力が不可欠なので相互扶助が必要だぞ。

ストII-ISM? クラシカルモード

使用コマンド

(オペーレーターさんへ)

前提条件を満たしている状態で、スタートボタンを押しっ放しでキャラセレ画面に入る(1回だけで可)。すると次からオープニングデモ後のタイトルロゴの背景色が薄い緑色に変わる。

プレイヤーはこの時に、「大パンチ+大キック」ボタンを押しながらスタートボタンを押してキャラセレ画面に入る。



コマンドを入力してキャラを選ぶとISMセレクトなしでゲームに突入。



なんと、ガードクラッシュゲージとスパコンゲージが消えている!

今、話題集中のクラシカルモード。一部の人たちには、「S-ISM」と言われている通り、ストIIライクな闘い方ができるモードである。

具体的に特徴を挙げてみると、スーパーコンボやオリジナルコンボ、さらにはゼロカウンターもない。そして重要なのが、空中・地上受け身がなく、空中コンボもできないのである。何より驚くべきは、

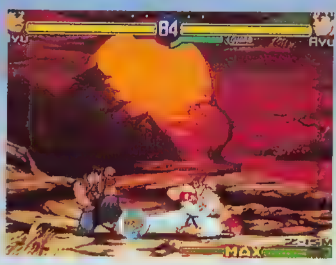
●ガードパワーゲージがない

ということだろう。

つまり、空中で技をくらっても基本的にそれ以降の追い打ちをくらわないし、地上でガードをし続けてもガードクラッシュされることがないのである。あせらずにじっくりと対処できるモードと言えるだろう。

通常技や必殺技、その他の性能は、X-ISMを踏襲しているので、攻撃力が高く防御力が低い、空中ガードができない、といった感じだ。

実際に使ってみると、スーパーコンボがないために一発逆転は狙いにくいものの、防御面の優秀さは他にはない安定感がある。昇龍系の強力対空を持っているキャラはまさに鉄壁!!これを期にじっくり闘ってみてはどうだろうか。



ガードクラッシュされないので守り抜くことも可能か?

ハンデ戦?チッチッ これがオレ主義って奴さ 本気モード使用コマンド

使用コマンド

(オペレーターさんへ)

クラシカルモードが使える状態から半月後くらいにスタートボタンを押しっ放しにしてキャラセレ画面に入る(1回だけで可)。するとタイトルロゴの背景色が薄い青色に変化。

プレイヤーはこの時に、「中パンチ+中キック」ボタンを押しながらスタートボタンを押してキャラセレ画面に入る。

続く新モードは「本気」モードだ。

まずこれを使う時に注意しておきたいのが、クラシカルモードとは違ってISMセレクトができるということ。

さて、このモードの特徴は

●自分は1ラウンド取られたら負け

というところだろう。

つまり、相手に1ラウンド取られた状態でのスタートと言える。もう後がない、背水の陣モードとも言えるだろう。

ただし、そのかわりというわけではないが、

●攻撃力が高く防御力が低い

という設定になる。

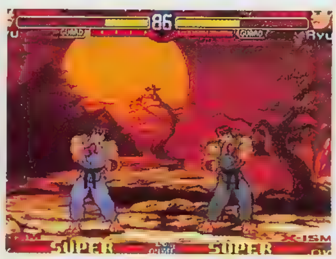
ちょっと待て。防御力が低いということは…。

そう、相手からくらうダメージも多いのだ。従って勝負は一瞬。タイムオーバーなんて考えられない。開幕の行動が生死を分ける可能性が高いのだ。

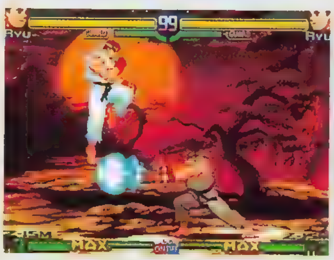
例えば跳び込み→大攻撃→LV3スーパーコンボとかやられた日にゃぁ、目も当てられない。ガードクラッシュもあまり気にせず、緊張感のある闘いが楽しめるぞ。



ラウンド設定が1ラウンドしかない!!



両者、大→大→波動拳でこの減り。左が本気、右が通常だ。



NO!!勝負ありってもの。

応用はいろいろ
スーパーコンボ無敵と時間停止

反撃技としても優秀なスーパーコンボ。その特殊な性質を活用しよう。

担当：はまー

出れば勝ち!?

スーパーコンボ(以下SC)には基本的に、レベル1、2、3とX-ISMバージョンで4種類の性能差がある。当然レベルが高いほどその信頼度は上がるわけだが(X-ISMはレベル3とほぼ同等と考える)、その違いはどこに現れるのだろうか。

実際にSCを使ってみて気になるのは、だいたい「無敵時間を使った割り込み」「大ダメージ連続技への組み込み」が可能かどうかといったところ。まずは無敵時間の詳細から見てみよう。

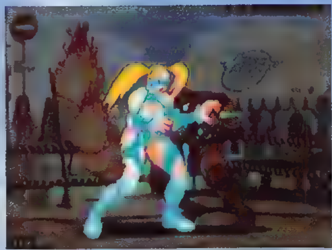
大まかなSC発動のプロセスは、

① 入力～画面暗転
② 画面暗転中
③ 画面暗転解除～SC発動

の3つに分けて考えることができる。このうち、2に関しては光の収束などのエフェクト的な演出が行われるだけで、ゲーム中における相対的な時間は進まない。

①の最中は、キャミィのキラービーアサルトとブランカのトロピカルハザードを除き、レベルに関係なく完全無敵となっている。ふだんは頼りない(ものが多い)レベル1でも、投げ技を回避するという点においては十分な性能だと言える。

また、①にかかる時間(コマンド入力から暗転まで)は、先ほどの例外2つ以外はすべて一定(約60分の3秒、ターボ2の場合)となっている。標準的な技はだいたい60分の3～6秒ほど攻撃力が持続するので、この無敵時間だけを頼りにするのは少し心細い。SCを使ううえで現実的に「無敵時間」が必要とされるのは、③の暗転が解けた後から攻撃力が発生するまで。しかし、ゲームに慣れてくると「無敵時間で相手の技をスカしたが、攻撃判定が出たころには相手のガードが間に合ってしまった」という状況に少なからず遭遇するはず。こうならないようSCを有効活用するためには、もうひとつ「時間停止」という要素を理解する必要がある。



純粋な投げ系SCは入力直後に掴めないが、無敵なので打撃で返されることはない。

時間停止って何?

SCには普通の必殺技にはない特徴として、暗転が解けた後でも自分だけが一方的に行動できる時間が設定されている場合がある。この「相手が止まっている時間」を、ここでは時間停止と呼ぶ。

時間停止が実際にどんな効果をもたらすかということだが、もっとも分かりやすい例としてまず「暗転を見てからガードできるか」という要素が挙げられる。つまり、攻撃力が発生するまで相手を止めていられるのであれば、暗転中に相手がガード動作を取ろうとしても間に合わないため、防御だけでなく強力な奇襲手段にもなり得る。一応レベル1や2でも時間停止のあるSCは存在するが、攻撃発生まで完全に相手を止めていられるのは一部のレベル3のみ。



レベル2の無敵利用で返そうとしても、



こうなることが多い。



しかしレベル3なら、1ドットでも浮いていれば撃墜できる。

もう1つが、「連続技になりやすいか否か」という要素。攻撃発生前に時間停止が切れるうえに暗転後の無敵時間もないSCは、割り込みには使えない。しかし、時間停止で相手が動けないということは、相対的に「攻撃発生が早い」ということでもある。例えばリュウの真空竜巻旋風脚は、レベル1では中攻撃からでないとつながらないが、時間停止の存在するレベル2だと弱攻撃から連続ヒットさせることも可能だ。



レベル2以上なら、ノーキャンセルで連続技にできるものもある。

∑CAUTION!!
暗転を見てから回避できないレベル3(X)スーパーコンボ一覧

※１発目が届いた場合限定
※（近）は、遠いとガード可能なもの

かりん	神月流神扉開闢
	神月流皇王拳（背の高いキャラ立ち状態限定）
R・ミカ	（なし）
コーディー	ファイナルディストラクション（Xのみ）
	デッドエンドアイロニー
ガイ	武神八双拳（立ち状態限定）
	武神剛雷脚
ソドム	メイドノミヤゲ
ロレント	テイクノープリズナー（近）
リュウ	滅昇龍拳（近）
ケン	昇龍裂破
	神龍拳
	疾風迅雷脚
元	惨影（近）
	死点咒
	狂牙（近）
バーディー	ザ・バーディー（近）
アドン	ジャガーバリードアサルト
サガット	タイガージェノサイド
	タイガーレイド
春麗	覇山天昇脚
ダルシム	ヨガテンペスト（X）
	ヨガインフェルノ（Z）
E．本田	鬼無双（ただし、１発目の射程が短い）
	富士颪（近）
ブランカ	グランドシェイブローリング（近）
バルログ	スカーレットミラージュ
ベガ	ニープレスナイトメア
	サイコクラッシャー（近）
キャミィ	スピンドライブスマッシャー（近）
	リバースシャフトドライバー
豪鬼	滅殺豪昇龍
ナッシュ	サマーソルトジャスティス
	クロスファイアブリッツ
ローズ	オーラソウルスルー（近）
	オーラソウルスパーク
さくら	乱れ桜
	春一番
ダン	必殺無頼拳
	晃龍烈火
おまけ：暗転後にジャンプなどで回避できる投げ系SC	
ガイ	武神無双連刈
ソドム	テンチュウサツ
バーディー	ブルリベンジャー
豪鬼	瞬獄殺

跳び込み側の打点が鍵だ

ジャンプの攻防

だから面白い、というポイントを誤解してしまうのは損。

担当：珈琲ふりーく

ZERO3の対戦でつまずきやすいのがジャンプの攻防。

跳び込み技と対空技がぶつかったときに、ビジュアル的にショッキングなシーンを見てしまうと、その強すぎる印象のせいか、絶対勝てないような気になってくる。しかもカウンターの破裂音（攻撃側は気持ちいい）のおまけ付きだ。こういう印象が強ければ強いほど、対策を考えるのが面白いはずなんだけど、この頃は根性のない人が増えたんだよね（笑）。

とにかく打点に注意

一般にジャンプの軌道は一定なので、ジャンプの攻防は打点と判定の2点に絞って考えるのが基本となる。

ZERO3においてもこの基本は通用するが、ZERO3のジャンプ技は出ている時間が短い代わりに判定自体は強いものが多いので、特に打点を意識する必要がある。「跳び込み側は技のタイミングが重要」ということだ。


瞬間的に強力な攻撃判定が発生する、かりんのジャンプ強P。


通常技対空が多いことも、打点の重要度を増すことにつながっている。

せり上がる打点

跳び込み側は跳び込みが成功したら、当然地上の連続技まで入れたくなる。そのためには跳び込みの打点を下げなくてはならない。

跳び込まれた側は打点の低い跳び込みがくることがわかっている場合、跳び込み側が技を出す前を狙って対空技を出せば、比較的簡単に跳び込みを落とすことができる。

対空技で迎撃される恐れがある場合、跳び込み側は早めに技を出して対空技をつぶしにいく必要がある。この打点だと、通常の連続技は難しくなるが、対空技に打ち勝てばカウンターでのけぞりが長くなるので、連続技のチャンスは残っている。

跳び込み側の打点が高くなると、跳び込まれた側はより早いタイミングで跳び込みを落とす必要が出てくる。この時点でお互いがぶつかり合うのは、跳び込み側がジャンプ頂点から少し降ったぐらいだ。

跳び込み側は自分から跳び込んでいるわけで、いくらでも早いタイミングで技を出せる。相手がジャンプ頂点近くで迎撃してくるのであれば、そのタイミングに合わせて技を出しておくことができる。

ここまでくると、跳び込まれた側も意地で空中投げを狙いたくなったりする。空中投げは弱い選択ではないが、相手が先にジャンプしており、上から攻撃をかぶせられることになるため旗色が悪い。


わざわざ腕を伸ばして攻撃判定をぶつけに行かなくても…。

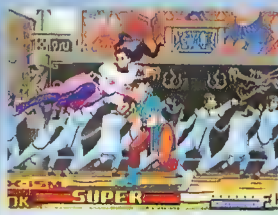
この状況を冷静に見てみると

跳び込み側の打点がここまで高くなった時点で、跳び込まれた側は考え方を変える必要がある。

跳び込み側はとんでもない高さでジャンプ攻撃を出している。この高さでジャンプ攻撃を振ると、しゃがんでいる相手には当たらない。だからしゃがんで跳び込み技を空振りさせてから落とせばよい。

跳び込みに対してジャンプで対抗したくなったら、跳び込み側がどのタイミングで技を振っているかを冷静に判断する必要があるのだ。

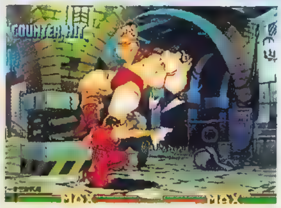
こうなるとあとは読み合いの要素が強くなる。地上戦などの他の対戦要素に対してジャンプの攻防をどう位置づけていくかは、キャラ特性やプレイヤー次第である。


前進スピードや、間合いなどによってはジャンプをくぐるのも手だ。

打点？なんのこと？

跳び込み技を出すタイミングに気を使わなくても良い技も存在する。ザンギエフのボディプレスのように攻撃判定が出ている時間が長いジャンプ技は、ジャンプ後最速で出さない限り、昇りで技を出しても地上の相手に攻撃を当てることができる。

このような技に対しては打点ではなく、純粋に判定で対抗する必要がある。ボディプレスの攻撃判定は強力だが打点はほぼ関係ないので、勝てる技があればその技が勝てるタイミングで出していけばよい。強力な必殺技やスーパーコンボを持っていれば反応できるかどうかが勝負のポイントだ。通常技では、アッパー系の技は相打ちが精一杯なものがほとんどだが、グラフィック的に上空に迎え撃ちに行かない対空技の中には、一方的に打ち勝てるものがある。


悪名高いザンギのボディプレスをこともなげに落とす、ガイのしゃがみ中P。

最悪、相打ちしかとれないならば、しっかり相打ちをとってあとはそのほかの部分、例えばスーパーコンボを当てたりして帳尻を合わせる形か、垂直ジャンプを多用して跳び込みを警戒する形が対抗策として考えられる。

垂直ジャンプによる警戒

垂直ジャンプによる警戒のセオリーに触れておこう。基本的なことだけにこれを知っているかどうかで対戦の勝率は大きく変わってくる。

ポイントは垂直ジャンプ中の自キャラと、それに対してジャンプしてきた相手との位置関係である。

「自分が高い位置にいるときは横方向に強い技を出し、相手が高い位置にいるときは空中ガードする」

これが空中ガードのあるゲームの垂直ジャンプ時のセオリーだ。ジャンプ攻撃は斜め下に対して強いものが多いため、空中戦は上をとったものが有利である。もちろん斜め上方向に対して強力な技があれば、相手が上にいても無理矢理その技を出して打ち勝てる場合がある。しかし得意な角度同士のぶつかり合いなので効率は悪い。

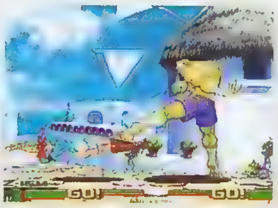
空中ガードできないX－ISMの場合は、上をとれる状況で垂直ジャンプすることを心がけるとよい。斜め上方向に対して強力な技の使用頻度も上げるとよいだろう。

地上戦を丁寧に

ジャンプの攻防は地上の攻防と密接な関係がある。空中と地上では、やはり地上側が強い。空中技に比べ地上技は圧倒的に種類が多いわけで、地上側が強くなければ無駄の多いゲームになってしまう。

ZERO3で丁寧に対戦をすると、勝敗はほとんどの場合地上戦の時点で決まる。そして地上戦で負けたプレイヤーが、無理に跳び込んで落とされる、もしくは無理して出した地上技を読まれて跳び込まれる、という形で実際の決着が付く。

だから跳び込みを落とされたときや、うまく跳び込まれてしまったときは地上戦を見直すべきだ。"対空技で迎撃される怖れがある場合"のことを書いたが、シビアな対戦では跳び込んだ瞬間に相手が技を出して硬直していなければ読み負けである。


得手不得手はあるが、そのキャラなりに地上戦を精一杯闘う必要がある。

例外的にめくり攻撃はジャンプ側が強いが、めくるためには相手をダウンさせるか、めくることができる位置まで近づく必要があるわけで、地上戦での勝利の結果といえる。

P.S.GAMEST Q&A Ⓜ Q：ゲーメストライターは何人くらいいるのですか？／北海道　P.N.ヘビィ・Y君　A：平均で常時35人くらい。でもキャラ数の多いゲームが立て続けに出たりすると全然足りなくなる。普段から余ってるようでもあり、足りないようでもある。微妙なバランスで成り立っとる。（毛玉）

V-ISMの時代が来る?

輝け！オリコナー ー第2回ー

ついに連続技を作ることに成功。応用すれば、すぐにでも6割コンボが作れそう。

担当：お手柄?P・鈴木

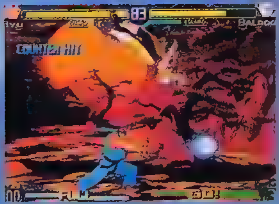
ついにやりました。皆さん、やっとオリコンを連続技として使えることになったんです。オラ感激だ。今回は読者にも応用してもらいたいので、大まかな流れを説明していくぞ。

受け身の秘密を探る

受け身がとれる条件というのは、攻撃した側の隙が消えてから、というもの（この辺は前号に詳しいことが載っているぞ）。

でも待てよ?オリコンって「技の隙をキャンセルできる」んじゃなかったかな?

この部分の理論を少しだけ理解してもらうために、今回は具体例を減らして、ややマニアックな内容にしていくぞ。

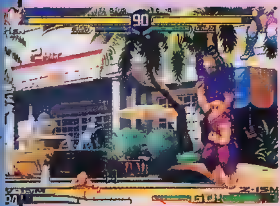


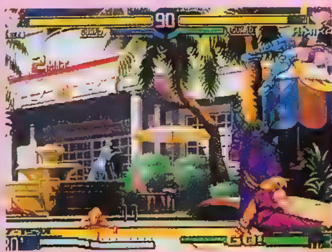
大Pで対空をして波動拳でキャンセルすると、受け身がとれない！

つまりはこれって連続技なんです

オリコン中は、必殺技の隙を通常技か必殺技で消すことができる。例えば、もし昇龍拳で相手を浮かせただけならば、昇龍拳の隙が消えた直後に相手に受け身をとられてしまうが、この昇龍拳の隙を大足払いでキャンセルすると、大足払いが出終わるまでは受け身がとれない。

さらに続けよう。オリコン中は通常技がヒットしていなくてもモーション中に必殺技を出すことができる（空キャンセル）。この必殺技が出終わるまでは受け身がとれない。つまり、昇龍拳→大足払い→昇龍拳とやれば、相手はなす術なく攻撃をくらい続けるわけだ。あとはこれを繰り返していくだけ。


このまま何もしないと、昇龍拳の隙が消えて受け身をとられる…。


そこで通常技を出して受け身をさせないわけだ。これを繰り返せ！

これはただの一例にすぎない。もちろんキャノンスパイク→キャノンスパイクも（硬化をキャンセルしている限りは）受け身不可だし、マニアックなところでは通常技（ヒット）→チェーンコンボ通常技（空振り）→空キャンセル必殺技としても受け身が不可。

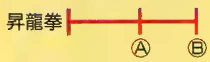
ただ、画面端で通常技を連発しても、相手キャラのやられ判定が消えてしまうのでお手軽連続技にはならないぞ。

やや難しい話だが、「攻撃している側が動ける（例えばジャンプとか）隙を作らなければ空中連続技が成立する」ということだ。

オリコンはここに気をつけよう ーマニアック編ー

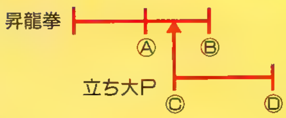
- 相手を空中に浮かせよう
- 必殺技の隙を他の技でキャンセルしよう
- 通常技の隙を必殺技で（空）キャンセルしよう
- 対空にも使ってみよう
- 喜ぼう

数直線で見てみよう



Ⓐの部分で着地し、Ⓑの部分までが硬直とする。浮かされた相手はⒷ部分まで受け身が取れない。

受け身されない空中追い打ち



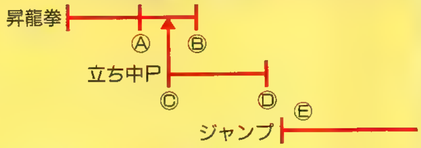
そこでⒷに達する前に立ち大Pでキャンセルし、とりあえず空振りしておく。これでⒹ部分まで受け身不可。



あとは同じ。Ⓓ部分になる前に必殺技を出すだけ。
相手の落下タイミングを見極めて必殺技につなげることが肝心。

いかにもありがちな誤解

（例：昇龍拳→立ち中P→ジャンプ大K）

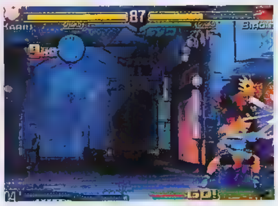


これは立ち中Pの硬直が解けた後にジャンプしているので、受け身を取られてしまう（ⒺがⒹよりも後にあるため）。

キャラ別サンプル1 かりん

●小発動→しゃがみ小P・大無尽脚→烈殲破×α→（画面端なら）崩拳×α

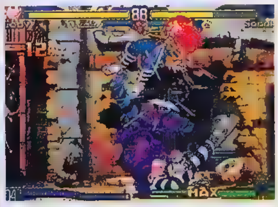
相手を浮かせるのがやや大変かも。浮かせるのに成功さえすれば画面端に相手を運べるので、ダメージ以上に効果が大きいはず。


通常技を空振りさせる感覚がないくらい、技へのつなぎは早いぞ。

キャラ別サンプル2 コーディー

●小発動→小技→ラフィアンキック→しゃがみ中K→ラフィアンキック…

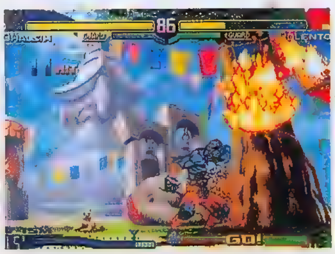
相手を浮かせた後、ラフィアンキックで追撃していく。大が面白いが、相手との向きが入れ替わることがあり、レバー入力が難しいかも。


見てる分には面白いけど、タイミングが難しいのだ。

キャラ別サンプル3 ダルシム

●（ある程度画面端で）小発動→近しゃがみ大P→大ヨガファイアー→ヨガフレイム→ヨガブラスト×α

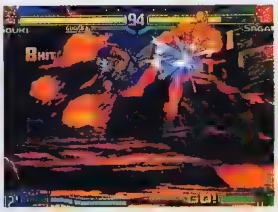
全キャラそうだが、必殺技からの技のつなぎは、ボタン連打がとりあえずおすすめ。フレイムorブラストの連発は、通常技を出している余裕がほとんどないので注意。


画面端で攻める価値が大幅UP。このダメージ…強いっスね。

キャラ別サンプル4 豪鬼

●小発動→しゃがみ中攻撃→大（灼熱）波動拳→大百鬼襲（Pで攻撃）→間合いに応じた百鬼襲→（画面端にいったら）小P連打で引きつけて小昇龍拳連発

相手を画面端へ運べる。見た目も面白いが、レバー入力がとても忙しい。


豪快なイメージ。まさか、百鬼襲が使えるなんて…しあわせ。

—補足でGO—

- バルログ…（スカーレットテラー→大足払い）×α
- キャミィ、ナッシュ…キャノンスパイク、サマーソルト連発

Q：読者が選ぶゲーメスト大賞、広告デザイン賞って本当に創設されるのですか？／東京都　P.N.S. S君　◆広告デザイン賞については只今検討中です。今年も作りたいけど、読者と編集部の両方の投票によって、決めることになるかもしれません。（ぜんじ）



表裏一体、喪流と忌流！

2つの流派を切り替えながら闘うテクニカルキャラ・元。今回は、元を使う上で基本になる「Z-ISM」での闘い方を説明しよう。

担当：善之字元帥

喪流と忌流の特徴

元には、喪流と忌流という2つの流派があり、それぞれの流派は通常技・必殺技から移動速度やジャンプの軌道まで、まったく違った性質を持っている。元を使うプレイヤーは、ほぼ2キャラ分の知識を持つ必要があるのだ。

まずは、喪流と忌流それぞれの特徴を簡単に説明しよう。

喪流の特徴

- 移動速度が遅い
- ジャンプ距離が横に短く、鋭い軌道を描く
- しゃがみ大キックを除き、ゼロコンボが使用可能
- 直線的に相手を押さえ込むタイプの技が多い
- 全体的に通常技の発生時間が短く、隙が短い
- 地上戦に強い

忌流の特徴

- 移動速度が速い
- ジャンプ距離が横に長く、ゆるやかな軌道を描く
- 相手のガード方向を惑わせる性質の技が多い
- 全体的に通常技の発生時間が遅く、隙が長い
- 空中戦に強い

元の基本思想

それでは、実際に2つの流派を使いつつ、相手のガードを切り崩していくには、どうしたらいいのだろうか。

まず、アプローチとしては、地上戦で通常技の刺し合いに強い喪流を使って、比較的近距離で相手の通常技を潰しにかかる。喪流にはゼロコンボもあるので、相手は近距離で手を出しづらく、比較的遠距離から元の通常技を潰すことに意識を集中しはじめる。

地上戦に意識が集中している相手は、跳ばれてもなかなか対応できないため、喪流・忌流のジャンプ攻撃を織りまぜて幻惑しながら、相手を画面端まで追い込んでいく。

端に追い込んだら、忌流メインで攻めたてる。ジャンプ攻撃や投げ相手のガードを揺さぶりつつ、連続技で致命的なダメージを狙っていく。

実際にはもっと細かく流派を切り替えていく（後述）のだが、おおまかな流れとしてはこんなところ。ここからは、それぞれの流派の技の性質や狙いを説明しながら、実際の戦術を組み立てていこう。

喪流

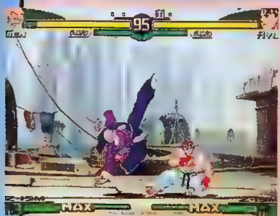
~手数で制圧する~

喪流は、冒頭でも説明した通り、使いやすい通常技が多いので、主として地上戦で相手を封じ込めるために使っていく流派である。まずは左表を見て、喪流で特に使える技をチェックしておこう。

地上での闘い方

喪流の地上戦で最初にすることは、立ち中キックの先端をかすらせるようにしながら、相手の通常技を押さえこんでいくこと。この技は、回転力があるので、繰り返し出すことによって相手にプレッシャーを与えることができる。ここでもし相手が距離をとるようなら、今度はリーチの長い立ち大キックを使って、さらにプレッシャーを与えていく。

この2つの技で押さえこまれた相手は、元の技に勝てる通常技をぶつけることをあきらめ、元の技の戻りに技を合わせることを考えるようになるが、ここで使えるのが**逆瀧**である。逆瀧は、相手の足払いをスカす能力が高いので、通常技→逆瀧（小）を1セットにして、反撃にきた相手を返り討ちにしてやろう。



足払いをスカしつつ攻撃できる上に、隙が少ない逆瀧。どんどん使おう。

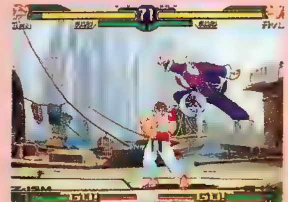
喪流の注目技

系統	技名	コメント	使用頻度
通常技	立ち中P	発生が早く、判定が強いため、リーチの長い通常技に対する対抗技として価値が高い。	○
通常技	立ち中K	そこそこのリーチがあり、スキが少ない。中間距離の牽制に。	◎
通常技	立ち大K	立ち技の中では最もリーチがある。相手のしゃがみ技につぶされにくく判定も強いが、やや大振りである。	◎
通常技	しゃがみ大K	立ち大Kよりもリーチがあり、相手をダウンさせる効果がある。しかし、スキも大きいので多用は禁物。	○
通常技	ジャンプ中K	めくり能力が高い。	◎
必殺技	逆瀧	ほぼ出した瞬間から相手の足払いをかわすことができる。対空技としては昇龍系に劣るが、出そうとしたところに相手が跳んでくることも多い。	◎
必殺技	百連勾	発生が早いため、相手の連携に割り込む用途に適している。	△
スパコン	惨影	連続技に。ヒット後は空中コンボが狙える。	○

跳び込みでチャンスを作る

このように、地上戦で細かくプレッシャーを与えていくことは、相手の意識を地上戦に集中させ、結果的に跳び込みによる接近の成功率を向上させる（逆に跳び込まれる可能性もあるが、対空については後述しよう）。

喪流で跳び込みに使っていくのは、**ジャンプ中キック**。この技はめくり能力も高いので、ある程度相手に接近してから跳ぶようにすれば、相手のガード方向を混乱させる効果も期待できる。



喪流のジャンプ攻撃の中では、中キックが重要。めくり能力も非常に高い。

首尾よくジャンプ攻撃をガードさせることに成功したら、密着状態から攻めたてるチャンス。元にはゼロコンボ（チェーンコンボ）があるので、一度密着したらかなり連続して相手を固められる。

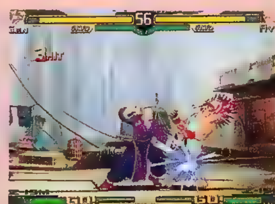
このときのゼロコンボには、**しゃがみ小キック×2→しゃがみ中キック→立ち大キック**をメインに使っていこう。もしも相手にヒットしていたら、途中のしゃがみ中キックをキャンセルして、スーパーコンボの惨影につないでいくことで、大ダメージを期待できる。

また、跳び込みから相手を崩しにかかるとき、ときにはジャンプ中キックを出さずに着地して、いきなり下段攻撃を狙ってみるのもいい。普通このようなスカし攻撃に対しては、投げで対応するのがセオリックだが、このゲームの投げは攻撃判定が発生するのが遅いので、スカし攻撃の有効性は従来のゲームよりも高くなっているのだ。

喪流の防御面

喪流の防御面についても説明しておこう。

もしも相手に地上で固められたときには、**百連勾**を使って相手の連携に割り込んでみるといい。この技は攻撃力の発生が早いので、相手の通常技をガードしたあとボタンを連射しているだけで、かなり厳しい連携にも割り込める。



百連勾で相手の連携に割り込む。ガード後連射しているだけでOKだ。

また、相手に跳ばれたときに、喪流にはきちんとした対空兵器がない点に注意。昇龍拳のように見える逆瀧は、実は無敵時間がなく、**対空兵器としてはかなり不完全**なのだ。

Q：コーディーがあのようなキャラ設定になってしまったのは「普通でない生き方」がどういうものかをカプコンが決めかね、迷った結果だと思う。ぜひカプコンにインタビューを行い、どのような試行錯誤があったのか調べてほしい。／埼玉県　P.N.ゲオネオ君　A：そもそも彼は皆←

忌流

～ガードを揺さぶる～

急流は、トリッキーな攻撃が多く、相手を追い込んだときの揺さぶりに長けた流派である。まずは左の表から、使える技を確認しておこう。

地上戦をどうするか

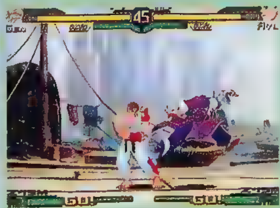
急流で地上戦を挑む最大のメリットは、しゃがみ大キックで相手の跳び込みを撃墜できること。しゃがみ大キックは非常に判定が強いので、喪流のように対空に困ることがないのが強みだ。

しかし、相手を跳ばせるだけのプレッシャーを与える地上戦能力がないのが悩みのタネ。地上戦では立ち小パンチが非常に強いのだが、他に頼れる技もなく、立ち小パンチばかりを使っていては相手に足払いなどでつけ込まれやすくなってしまう。このあたりが元の抱える最大のジレンマで、相手を跳ばせるのは喪流のほうがやりやすく、撃墜するのは急流のほうがやりやすいということになるのだ。

とにかく経験を積んで、相手が跳びそうな気配を察知し、必要なときに急流でいられるようになろう。

ジャンプ攻撃で撹乱する

地上戦での選択肢の薄さとはうらはらに、急流のジャンプ攻撃にはガードを崩すための技が豊富にそろっている。


このデタラメなめくり能力！相手を撹乱するには最高の武器といえる。

まず、画面中央で使えるのがジャンプ中キック。めくり能力が高いので、喪流・急流のジャンプ軌道の違いを生かしつつ、相手の左右のガード方向を揺さぶると効果的だ。

画面端では、追加入力で2回出せるジャンプ大キックが使える。相手が途中でしゃがめば2段目がヒットするので、1段で止めて下段攻撃を出したりすると効果的だ。また、この技は横方向にリーチが長いので、画面端に追い込んだ相手の目の前で垂直ジャンプを繰り返しつつプレッシャーを与える作戦も有効だ。

急流の注目技

系統	技名	コメント	使用頻度
通常技	立ち小P	連打が効き、リーチがあり、隙が少なく、判定が強い上に威力がある。キャラによってはしゃがまれると当たらないこともある（別表）。	◎
	しゃがみ小K	下段判定。ヒットさせると相手は小さく浮いて空中コンボが狙える。	○
	しゃがみ中K	性能は悪いが、急流でリーチのある下段はこれだけである。	○
	しゃがみ大K	非常に高い対空性能を持つ。出した後若干前進する。	○
	ジャンプ中K	めくり性能が異常に高いが、ヒット後地上技につなげるのが難しい。	○
	ジャンプ大K	ヒット後追加入力で2発目が出せるため、ガードを揺さぶる効果が高い。リーチがあるため垂直ジャンプからも使いやすい。	◎
	ジャンプ大P	下方向に強いので、早めに出して対空封じに。	△
必殺技	蛇穿	飛び道具の下をくぐれる。連続技にも使えるが、隙が大きい。	△
スパコン	蛇咬叭	投げるまでの判定が強い。主として連続技に使う。	△

立ち小パンチのキャラ別ヒット状況

○…確実にヒットする、△…近くでしゃがまれるとヒットしない、×…しゃがまれるとヒットしない

ベガ	△	バーディ	○	ブランカ	△	ロレント	○
ナッシュ	○	豪鬼	○	ケン	○	さくら	×
春麗	○	リュウ	○	ダルシム	○	元	×
サガット	○	本田	△	ソドム	○	ローズ	×
ダン	○	コーディー	○	キャミィ	○	ユーリ	○
ガイ	×	かりん	×	アドン	○	ユーニ	○
ミカ	×	バルログ	○	ザンギエフ	○	バイソン	○

流派切り替えのポイント

ここまで説明したように、喪流にも急流にもそれぞれの短所があるため、元はそのとき必要な技に応じて流派を切り替えていく必要がある。そこで、効果的な流派の切り替えどころを紹介しておこう。

①ゼロコンボを途中で止めて切り替える（喪→急）

相手が喪流のジャンプ軌道を意識したところに急流で跳べば、対空をスカして背後にまわる効果が高い。

②逆瀧全弾ヒット後に切り替える（喪→急）

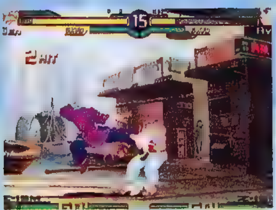
逆瀧の最後の回し蹴りをくらった相手は受け身をとれないので、急流に切り替えて相手の起き上がりに急流のジャンプ大キックを重ねる。ただし、ダウン回避をとってくる相手には注意すること。

③蛇穿を出したあとに切り替える（急→喪）

蛇穿の先端をガードさせると、反撃したくなる相手が多いので、喪流に切り替え、すぐに逆瀧を出すのも面白い。

④ジャンプ大キックをガードさせて切り替える（急→喪）

空中で2発出せる急流のジャンプ大キックから、地上で喪流のゼロコンボが出せれば、非常に強力な武器になる。かなり忙しいが、マスターする価値はある連携だ。


急流ジャンプ大キックを当て、着地前に喪流に切り替える。ムズいが有効。

連続技とそこからの派生

最後に連続技も紹介しておこう。中には受け身で回避されるものもあるが、それらも有効な連携になっているぞ。

ゼロコンボからの連続技

下小K×2→下中K→Lv2惨影
- →逆瀧
- →蛇咬叭
- →死点咒
- →通常技各種

喪流の基本となる連続技。いったんしゃがみ小キックがはいったら、惨影まで確定なのが元の強みなので、最低でも小↓小↓中↓レベル2惨影まではマスターしておこう。

惨影のあとの追い打ちについては、相手の受け身のタイミングによっては確定しないが、蛇咬八による追い打ちを回避するのがかなり難しいので、狙ってみる価値はある。ちなみにレベル2惨影↓蛇咬把は、レベル3惨影よりも大幅にダメージが大きいぞ。

逆瀧途中止めからの連続技

逆瀧×3～4→立ち中P
- →逆瀧×6～8
- →逆瀧×3～4
  - →Lv3惨影
  - →Lv3蛇咬叭
  - →通常技各種

逆瀧を途中で止めると、相手よりも先に着地できるが、このとき確定ではないものの、かなり面白い連続技が狙える。

注意するのは、元が着地したら、相手の浮き状態を安定させるために、立ち中パンチを当てておくこと。こうしておかないと、追撃が当たりにくくなってしまうのだ。

また、上記の連続技の中で最も効率がいいのは、逆瀧×3↓立ち中パンチ↓逆瀧×6。全体力の30%以上を奪える上に、意外と回避されにくいぞ。

投げ・急流しゃがみ小Kからの連続技

（画面端で）
P投げor急流下小K
- →逆瀧×6～8
- →喪流・立ち大P
  - →逆瀧×6～8
  - →蛇咬叭
- →蛇咬叭
- →惨影（Lv3のみ画面中央可）
- →急流・J大K

画面端でパンチ投げや急流しゃがみ小キックを当てると、相手はいい位置に浮くので、空中で追撃を狙うチャンス。

ここからの追撃も、受け身をとられる可能性があるので確定にはならないが、相手にしてみれば不意を突かれた形になるので、意外に追撃が成功する可能性は高い。

面白いのが相手が着地する寸前に当てる惨影で、あきらかに空中でヒットしているにもかかわらず、全弾ヒットする。一見の価値はあるぞ。

→の想像していたような“さわやかさん”ではなく、ファイナルファイトの頃から“暴れん坊”という設定だったそうな。そしてＦＦのエンディングで「普通でない生き方」しかできないと本人が言っているので、まずはそっちをクリアしてみるってのはどうでしょう？（担当編集者）

ベガ 対戦攻略

攻守のバランスをうまく



押し切れず守り切れないベガ。ニープレスナイトメアの割り込みがキー。

担当：がっちん

ここではベガの闘い方と有効な必殺技などを考えていこう。主な内容は地上での立ち回りと対空技などになる。

地上戦を考える

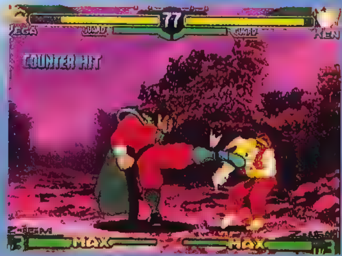
まずベガはZ-ISMを前提として話を進めていく。まあ、理由はいくつかあるがバランス的に一番使いやすい。

で、地上での動かし方は、リーチのある通常技でけん制しておく。このとき使う技は、立ち中キックと立ち小パンチ。

立ち中キックは、相手が動きたいところで、その動きを止めていければ理想的。ベガは前への移動速度はなかなか早いので、ときおり間合いを詰めてみてもいいだろう。もちろん、タメが解除されてしまうので注意したい。

いっぽう、立ち小パンチも有効に使いたい。見た目のリーチもそこそこあるのに加えて、技の判定もなかなか強め。相手が不用意に動いてきた場合にピシッと止めることが可能。ただ、小攻撃はしょせん小攻撃。あまり固執しないようにしたい。カウンターを取られるとイタイよね。

これらの技でけん制して、初めてサイコショットや跳び込み攻撃を行う。



中間距離でのけん制は重要。できれば相手を焦らしたい。

つながる技は何か

ベガには通常技ではもちろん、必殺技を含めても有効な連続技がほとんどない。小攻撃→小攻撃にしても1段目がカウンターヒットしなければ連続技とはならず、地上でヒットチェックしつつダブルニープレスでダメージを与えるというのは、夢のまた夢となる。

よって、きっちりと連続でつなげられるのは、跳び込みからの大攻撃→中攻撃→ダブルニープレスくらいになる。可能ならばニープレスナイトメアも狙ってみよう。



通常は中攻撃をキャンセルしてからの…、



ダブルニープレスを狙っていきたい。

また、相手に押し込まれたときも耐えながらしゃがみ中パンチで割り込むスキをうかがい、それをキャンセルしてダブルニープレスを決め打ちで使ってみてもいい。

このとき、中ダブルニープレスは2ヒットしないことが多いが、ガードされた場合でもほど良く間合いが離れ反撃されにくい。大ダブルニープレスは確実に2ヒットするがガード後の反撃は覚悟すること。どちらを使うかはプレイヤーの好みといったところか。

対空技を探ってみる

ベガは、連続技のバリエーションが少なく、めくり攻撃もない。ならば対空技くらいは充実させておきたい。

まずしゃがみ大パンチ。実は意外に強くなくあまり信頼性は高くない。だが、空中投げと併用すれば自然と決めやすくなるので、空中投げは積極的に狙っていくことをオススメする。

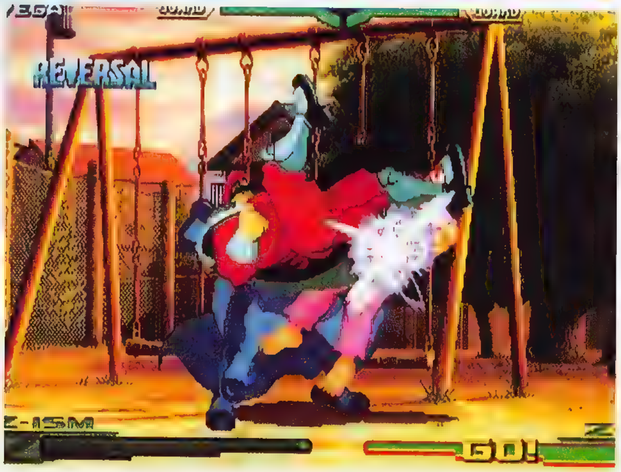
また、ひそかに強いのが近距離立ち大パンチ。あまり早く出しすぎると遠距離になってしまい、引きつけすぎるとつぶされてしまうので、しゃがみ大パンチよりやや使い方が難しい。だが、なかなか強いので試したことのないプレイヤーは使ってみてくれ。

そして、やっぱりニープレスナイトメアは使っていく。主に使う場面は、自分の起き上がりで相手の跳び込みに対してだが、横方向への突進能力と空中へのカバーはなかなかのもの。当然空中ガードできない点も使いやすい理由の一つだ。最後のひと削りなどで、相手が警戒してバックジャンプしても大抵はひっかかる。

また、地味ながら垂直ジャンプ中キックを忘れてはならない。相手が跳んできそうなときに先読みしておく必要があるが、キックの長いリーチと素早いジャンプで相手も突け込まれにくい。



使い方がややムズイが近距離立ち大パンチはなかなか強力。



やはり頼れるニープレスナイトメア。

押し時と引き時をしっかり

ベガに限らず対戦全般に言えることだが、やはり攻めるときは攻め、待つときは待つ。ヘッドプレスをからめつつ押せるときはトコトン押し、相手が冷静に対処してきそうなら様子を見て、再び中間距離でけん制していく。

攻め込まれても無理せず、ニープレスナイトメアで割り込むのが一番脱出しやすい。このとき、可能ならレベル2を使ったほうが無難だ。



ある程度反撃されてもいいから押すときは押す。

P.S.GAMEST Q&A M

Q：基板は素人でも作れるのですか？／大阪府　P.N.island君　A：それ相応の知識と、技術と、機材が揃っていれば必ずしも不可能とは言い切れませんが、基板を作れる人は、すでにシロウトではないような…。基板は使えれば（遊ぶことができれば）十分ですヨ。（マウント）

豪鬼

ノンストップラッシュで攻めきれ!!



「攻めの天魔空刃脚」と「固め連携の斬空波動拳」。ZERO3豪鬼を極めるなら、この二本柱で決まり!!

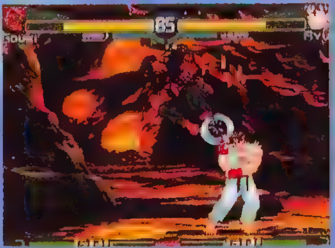
担当：FRS-N, O

拳を極めし者は脚も極める

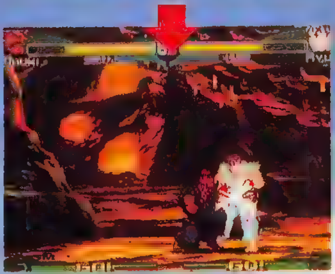
これまでのシリーズ同様、豪鬼の攻撃の主軸は天魔空刃脚だ。今回の空刃脚はZERO2より強化されており、標準タイプの身長のキャラに対しては、どの打点でガードされても着地後の硬直差は豪鬼のほうがわずかに有利となる。

高い打点でガードされると、着地で豪鬼のほうが不利なように見えるのだが、実際は豪鬼のほうが逆に有利なのである。

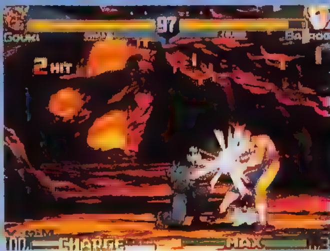
巷で見ていると、相手の起き上がりに空刃脚を重ねている人はたまに見かけるが、普段から空刃脚でラッシュをかけている人は非常に少ない。こういう人はおそらく、高い打点でガードされた場合に反撃されることを危惧しているのだろう。だが、すでに述べたとおり、その心配には及ばない。逆に空刃脚は起き上がりに重ねるだけではなく、普段から使っていくべき技なのだ。はじめのうちは、跳びこみの8割近くを空刃脚で占めるぐらいのつもりで使っていこう。



空刃脚の初段の部分をガードされても…、



このとおり、豪鬼のほうが先に動くことができる。



高い打点でもカウンターなら中攻撃以上の技も連続技に。

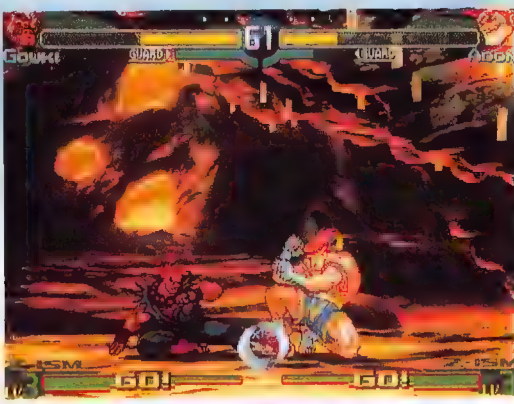
攻めの空刃脚 連携持続の斬空波動拳

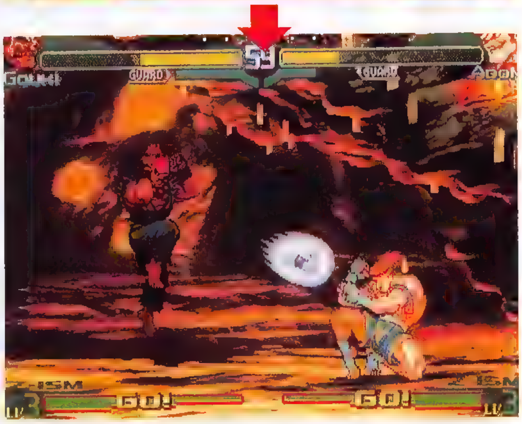
ZERO2で斬空波動拳の軌道が浅くなり、この作品以降からは使い方が大きく変化している。そのことに気づかないで斬空波動拳を出したところで、ZERO2以降のこの技はまったく役に立たない。

ずばり結論を言うと、この軌道の斬空波動拳は「垂直ジャンプから撃ちおろす」のが正しい使い方だ。すなわち、垂直ジャンプから盾を作り出すのである。

具体的には、垂直ジャンプの上昇途中で斬空波動拳のコマンドを入力する。この理由は、コマンド成立から斬空波動拳自体の弾の発射までのタイムラグをカバーするためだ。この入力なら、ちょうど垂直ジャンプの頂点を過ぎて降り始めるタイミングで弾が発射される。こうすることで、垂直ジャンプの降りに斬空波動拳と一緒に降下することができるのだ。

相手がこの斬空波動拳をガードすれば、そのあとは豪鬼のほうが先に動けるので、着地後に攻めを持続しよう。近距離で通常技をガードさせて一定間合いになったら、垂直ジャンプからの「撃ちおろし斬空波動拳」。このあとも優先権が残るので、攻めを続行する。こういったラッシュの連携を作り出すことができるのが「盾」という所以なのだ。これに天魔空刃脚を組み込むことで、さらに強固な攻めを構築できる。連携で攻めるなら斬空波動拳を、攻撃的な攻めに転じるなら天魔空刃脚…。ラッシュにつぐラッシュがZERO3豪鬼の身上、ほかのキャラには真似ができない猛烈な攻めで対戦相手を震え上がらせてやろう!!





通常技で一定距離まで離れて、垂直ジャンプ斬空波動拳。ここからさらに攻めることができる。

跳びこみ時の疑似2択

豪鬼の跳びこみは空刃脚があれば十分なのだが、全部同じ技ではあまりに能がない。そこでときどきジャンプ大Pなどの通常技を織り交ぜよう。

このときは空刃脚とは違い任意の打点で技が出せるので、いろいろと高さを変えて技を出すといい。

ジャンプ攻撃によるプレッシャーを与えたら、だんだんとガードしがちになる相手に対して「超低空で二択をかける」のも一興。

実はZERO3では着地ぎりぎりまで、ジャンプ攻撃の判定が消されないという性質があるのだ。

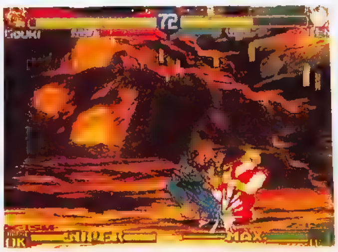
ここで写真Aを見てほしい。着地ぎりぎりまで引き付けてジャンプ攻撃を出したものだが、ほかの格闘ゲームはこの高度までくると「着地キャンセル」というシステムによって、ジャンプ攻撃は無効と判断されて着地してしまうことが多い。それがZERO3では写真Aの高度でもバッチリ技を出せる。

これを利用すれば、「ぎりぎりまで引き付けたジャンプ攻撃」と「空ジャンプで着地下段攻撃」の疑似二択が成立するというわけだ。

もちろん、どちらを選ぶにせよそれなりのリスクは覚悟して使ってほしい。なにしろ跳びこみからぎりぎりまで技を出さないのだから、この間は隙だらけである。余裕で対空手段に出されてしまう危険性は高い。

そのためこの作戦にでるなら、空刃脚で相手に絶大なるプレッシャーをかけておく必要がある。うまく疑似二択と相手にかかるプレッシャーの頂点とタイミングが合えば、作戦は成功するだろう。

この辺はキャラの性能云々ではなく、これを読んでいる君自身の純粋な対戦テクニックが大きくモノをいう。自信がついたら挑戦してみよう。



《写真A》こんな超低空で引き付けてもジャンプ攻撃を出せる。技を出さないで着地して下段攻撃の二択がいやらしい。

P.S.GAMEST Q&A M

Q：どうでもいいことなんですが、今回（8.30/9.15合併号）がNo.232で、次号はNo.234。No.233はいったいどこに??／千葉県　山根裕子さん　A：Xマーケットが増刊として発刊されているので、その分号数が飛んでいる。幻のNo.72号たびにんげんも同様なのだ！（編集部）

お誕生日おめでとう！

さくら「神月さん、今日（15日）誕生日なんだって？おめでとう」
かりん「貴方に祝われても嬉しくありませんが、お礼は言っておきましょう。でも対戦で手は抜きませんわよ」さくら「望むところっ！」

春日野さくら



山の手の怪力娘

跳ぶさくらは強いが、跳ばないさくらはもっと強い。

担当：珈琲ふりーく

基本性能が非常に高く、ZERO3ならではのシステムを効率よく利用できるさくら。様々な戦法が成立するが、結局は地上戦のうまさが強さを決めることになるようだ。

地上戦の基礎

地上戦は遠立ち中P、立ち中K、しゃがみ中Kの三技をベースに考えるとよい。見た目通り、遠立ち中Pは頭の高さ、立ち中Kは腹の高さ、しゃがみ中Kは足の高さに攻撃判定が出る。これらの技を相手に届くか届かないかの間合いで、相手が出そうとしている技の高さに合わせて振っていくのが基本の形となる。

この三技をうまく使えるようになれば一応地上戦をこなせる。もちろんこれだけでは効率が悪いので、遠立ち大Pと遠立ち大Kをまぜる。

遠立ち大Pは相手が伸ばした手足にカウンターをとるために使う。遠立ち中Pと似たような使い方だが、攻撃判定がわずかだが下方向に広く、遠立ち中Pが当たらない技にも当たってくれる。特にダルシムの立ち通常技全般に対して、すばらしい効果を発揮する。ちなみにダルシムのしゃがみ攻撃に対してはしゃがみ中Kで対抗しよう。



丁寧に合わせて間合いをつめよう。レベル3ヨガインフェルノの時間停止に注意。

遠立ち大Kは相手にガードさせる間合いで使う。中技でちょこちょこ判定合戦をすると見せかけて、バチンと遠立ち大Kを当てれば効果的だ。相手の本体に当てることが前提なので、しゃがんでいると当たらないキャラには狙いにくくなる。しゃがまれて当たるか当たらないかは、表を見てもらおう。

しゃがんでいる相手に当たるか当たらないか

	立小P	遠立中P	遠立大P、K
ベガ	○	○	○
ナッシュ	×	×	×
春麗	×	○	○
サガット	○	○	○
ダン	×	○	○
ガイ	×	×	×
ミカ	×	×	×
バーディ	○	○	○
豪鬼	×	○	○
リュウ	×	×	○
本田	×	○	○
コーディ	○	○	○
かりん	×	×	×
バルログ	×	×	○
ブランカ	○	○	○
ケン	×	×	○
ダルシム	○	○	○
ソドム	○	○	○
キャミィ	×	×	○
ユーリ	×	×	○
ユーニ	×	×	○
アドン	○	○	○
ザンギエフ	○	○	○
ロレント	×	○	○
さくら	×	×	×
ローズ	×	×	×
元喪流	×	×	×
忌流	×	×	○
バイソン	○	○	○

対空

地上対空としては、しゃがみ大P、立ち中P、立ち中K、近立ち大P、小咲桜拳といったところが挙げられる。

しゃがみ大Pは最も信頼のおける対空技だ。とりあえずはこれを使っていくとよい。

立ち中Pは振りが早く扱いやすい。より真上に近い位置の相手を攻撃できる利点もある。また、立ち中Pで相手を落としたときはキャンセルで小咲桜拳を連続技にすることができ、しかもそこから空中追い打ちを狙える。



立ち中Pを対空で当てると、小咲桜拳による追い打ちが連続技になる。

立ち中Kも状況によっては対空技として重宝する。この技を対空というと意外な感じがするかも知れないが、ザンギエフのボディプレスに一方的に打ち勝つことができる性能を持っている。



しゃがみ大Pが相打ちになってしまうボディープレスに勝てる立ち中K。

近立ち大Pは対空というよりは、空中追い打ち時に活躍する。空中追い打ち時は相手が自分から離れていくので近距離技を出しやすいのだ。

小咲桜拳は早めに出してジャンプ頂点近くにいる相手を攻撃するのに向いている。空中追い打ち時にも活躍の場はあるが、どちらかというと立ち中Pや近立ち大Pキャンセルの形で空中連続技として使われる。

2つの連携

跳び込み後や相手のダウンを奪ったあとなど、相手とほぼ密着状態になってからの攻めの形を見てみよう。

●近立ち中P→近立ち大P

ガードクラッシュ&カウンター連続技狙いの形。近立ち中Pから近立ち大Pは普通の連続技にはならないが、近立ち中Pがカウンターヒットすると連続技になる。相手がガードせずに突っ立ってくらってくれるとは考えにくいので、ヒットしたときはほとんどカウンターだ。

近立ち中Pがガードされた後、相手が暴れて近立ち大Pをくらってくれたときも当然カウンターになる。この場合相手は空中に浮く。ここからは空中追い打ちを狙うことができる。追い打ちは近立ち中Pや近立ち大P、小咲桜拳などですると良い。

この連携時の近立ち大Pには原則としてキャンセルをかけないことをおすすめする。近立ち大Pがカウンターヒットした場合、波動拳でキャンセルをかけてしまっていると、空中追い打ちのチャンスを逃してしまうのだ。ガードクラッシュすることが確定しているときの咲桜拳やスーパーコンボはこの限りではない。

近立ち中Pと近立ち大Pの間に割り込まれる場合は、近立ち大Pの代わりにしゃがみ中Kを出してみよう。近立ち中Pをガードさせてから、ジャンプ中Kでめくりを狙う手もある。

●しゃがみ小K×2から

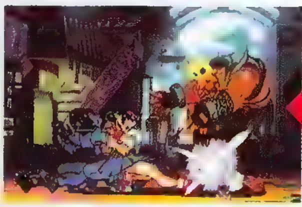
連携というよりは連続技狙いの形。しゃがみ小K×2→立ち小Kキャンセル大咲桜拳の連続技を入れることができる。大咲桜拳をヒットさせたあとはめくりジャンプ中Kが厳しい攻めだ。ここからさらにしゃがみ弱K×2→立ち小Kキャンセル大咲桜拳を入れていけば、ループのかかった起き攻めが成立する。相手はめくりジャンプ攻撃を落とすか（難しい）、ガードするか、ダウン回避する必要がある。

めくりジャンプ攻撃をガードされた場合は、しゃがみ小K×2から、近立ち大Pをガードさせてガードクラッシュのダメージを与えたり、再度めくりジャンプを狙ったりすることができる。投げを狙うことも重要で、ジャンプ攻撃からダイレクトに、もしくはしゃがみ小Kを一回出してから投げにいくとよい。K投げのほうが確定するダメージは大きいが、P投げは起きあがりにめくり攻撃を狙えるぞ。

X-ISMであればしゃがみ小Kから小K＋大P同時押しで、しゃがみ小K×2近立ち大Pの形を使える。ここからヒット確認して大咲桜拳や乱れ桜を入れることが可能だ。



このくらいの間合いからレベル3春一番で奇襲をかけるのも手。



光ったのを見てからしゃがみガードしようとしても時間が止まっているので無理。

寄るなこっちくるな、シッシッ

ダルシム

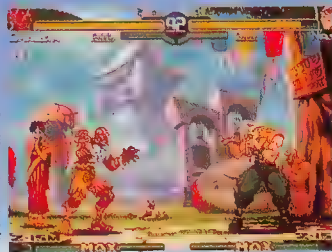
対空地獄

対ダルシム戦が苦手な人も注目。ダルシムにも苦手な対空の角度があるのだ。

担当：大会出られるか?P・鈴木

近寄らせないスタイルで闘う！

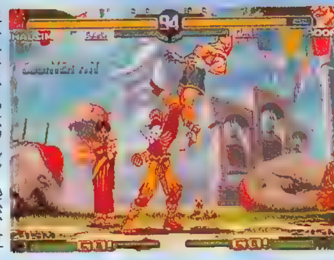
通常技の牽制を覚えたら、次は対空攻撃を完璧にしたい。空中からの接近さえ阻止すれば、相手キャラの攻撃をガードすることもないはずだ。1つでも多くの対空手段を覚えて、遠距離での優位を保とう。



相手のジャンプ能力にもよるが、立ち中Pの間合いから対空を考える。

・近立ち小P

X-ISMは遠距離技にならないように注意。Z-ISMはレバーを入れないで小Pを押す必要がある。ほとんどの跳び込みに対して対空できる。斜め上方向の判定も強いが、やや離れた跳び込みには若干使いにくい。



浮かせてからはフレイム系、立ち大K、ストライク、空中投げなど。

・近立ち中P

ほぼ真上からの攻撃に使えるが、確実性なら小Pのほうが上。カウンターヒット後の状況が面白いので、連続で攻撃したい時にはいい。

・近立ち大P

小Pで対空しにくい遠距離で使いやすい。性能も高い。

・近立ち中K

大Pで対空する間合いより少し遠い間合いで使う。性能は悪くないが、大Pのおかげで使用率は低いかも。

・ヨガテンペスト

文句なしの完全対空。空中ガード不可技なので、確実にヒットさせたい。ゲージ消費技なので慎重に使おう。

・ヨガストライク

ほぼ真上方向に対して、しかも攻撃を出していない相手に対してならヒットするが、使いどころは難しい。スライディングで相手の下をくぐるように移動してから使うなど、工夫が必要になる。

・小スライディング・投げ

下方向に強いジャンプ攻撃に負ける上に、投げも決めにくいのでややダメ感がある。

・ヨガフレイム・ブラスト

レバー入力だけ先にしておいて、跳んだのを確認してからボタンを押すようにすれば確実。先読み対空は危険かも。

どうにも苦しい間合いなら跳ぶべし!!

相手キャラのジャンプ攻撃が強く、近立ち大Pが通用しにくい場合、垂直あるいは後ろに跳ぶことをすすめる。



このような位置関係があれば空中戦でも負けないぞ。跳びまくれ！

・空中投げ（P）

間合いがやたら広いので、多少強引に狙っても成功しやすい。空中ガードと兼ねて。

・ジャンプ近大P・中K

どちらも技の出が早く、相手のジャンプ軌道上（主に頂点付近）にあらかじめ出しておくようにすれば強力。

・各種ドリル攻撃

相手にガードさせて画面端に追い込まれないようにする。すぐ着地したいときにも有効。

・空中ガードで着地

着地寸前に大Pや中Kを出す手も有効。

——最終奥義——

・（空中）ヨガテレポート

相手奥方向にKで出そう。

・ゼロカウンター

1、2回なら大丈夫。

——次点の対空でGO!!——

・近しゃがみ大P、ヨガインフェルノ、遠立ち中K

※小ネタでもGO！

立ち小P→キャンセルブラストはカウンターなら連続技。

時は7年前、腹が出たのは

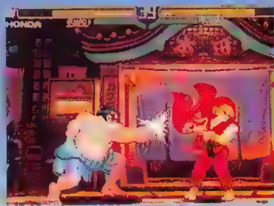
E.本田

腹でめくるいい起き攻め。コマンド投げも手伝って超いける。

担当：MVP

今回は起き攻めについて見ていきたい。が、その前に注意点を1つ。スーパー頭突きは立ち小P連打に弱く、いい間合いで出されているとスーパー頭突きはおろかスーパー百貫落としやしゃがみ通常技まですべて止められてしまう。

こういう時は立ち中Pで相打ちをとるか、跳び込むしかない。覚えておこう。



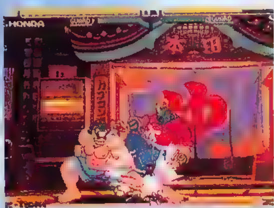
立ち小P連打には立ち中Pで相打ちを狙え!!

はじまりは跳び込みから

起き攻めにいくには、まず跳び込みを成功させるか地上でしゃがみ大Pかしゃがみ大Kでダウン回避をされないように転ばせるしかない。

跳び込んだ時は、絶対にこのどちらかの技につなごう。というのも、本田はキャンセルスーパー頭突きがあまりにも減らないので、無理にカッコつけるよりも単純にジャンプ大攻撃→地上大攻撃のほうがいいのである。

もちろんジャンプ攻撃→投げやスカし投げも重要。ジャンプ攻撃→めくり中Kを狙うのもいい。



まず最優先させるべきはダウン。しゃがみ大Kがおすすめだ、

転ばせた後は？

相手を転ばせたらいよいよ起き攻めの始まりだ。

基本的にはめくり中Kを狙い、相手の起き上がりに地面すれすれで中Kを出すか、スカして着地でしゃがみ大Kにつないで二択としていく。成功すればループしていく。これに大銀杏投げを混ぜてより混乱させるのがポイント。

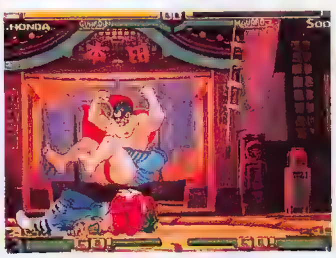
さて、この状況に持ち込むには、相手の起き上がりに合わせてジャンプの下降を重ねるわけだが、しゃがみ大Pで転ばせた時としゃがみ大Kで転ばせた時とでは前方ジャンプするタイミングが微妙に違うので注意したい。おすすめはしゃがみ大Kで、ヒットさせたらほぼそのまま前方ジャンプしていけばいい。しゃがみ大Pはすぐにジャンプしていっても打点を低めに重ねられないので、とりあえずはジャンプしていくが、キツイ二択とすることは難しい。



しゃがみ大Kで転ばせたら、レバー入れっ放しでめくり中K。

前から後ろから

めくり中Kは、実際にやると一見めくりに見えても正面ガードだったりと、やっている本人でもどっちガードになるのかわかりにくい。技を出すタイミングと、ジャンプした時の相手との間合いで決定されるのであるが、本当にわかりにくいので有効だ。もしガードされても大銀杏投げや再びめくり中K、それを空中ガードする相手に空中投げ、単純にしゃがみ大K等、うまく選択していこう。



投げも混ぜればもう完璧。さて次は何にしようかなって具合。

このループが2〜3回成功すれば体力3分の1は持っていくだろう。研究するのだ!!

P.S.GAMEST Q&A M

Q：アーケーダーが見たい。どうすりゃバックナンバー見られるんだ!?／大阪府　P.N.スパイダーマン君　A：バックナンバーは、好評連載中の「すばらしい本屋さん」ページを見れば、扱っているお店が分かります。最寄りのお店を見つけて、存分に買ってくれい！（マウント）

ーみんな、ラスベガスに行きたいかーっ!!

店舗予選大会リポート

8月30日(日) カプコサーカス新潟東店

前号の『カプコンなんです！』のコーナーで紹介した、カプコサーカス新潟東店での店舗大会は、店舗予選とは思えないほどの盛況であった。



郊外にあって、なおかつボウリング場などの施設と併設されているので、店内めっちゃ広いやね。



トーナメント表を見てみるとわかるが、スタート時の人数が64人（たぶん参加できなかった人もいるだろう）と店舗予選としてはたいしたにぎわいである。



さすがに広い店内と50インチモニター2台だと、うらやましくなってくるね。

32人のトーナメントブロックを2つ行い、そしてブロックごとの勝者同士による決勝トーナメントにより店舗代表が決定された。

その店舗代表は、新潟市の土佐真一君（Z元）である。このまま北陸地区大会（まさに開催はこのお店）をも突破して、東京ゲームショウでGモデルや全国各地の予選を生き残ってきた強者と相まみえよう！

その時まで勝者たれ！

8月30日(日) G-Model神保町店

前線の活発化、台風が接近中で割と大変だったはずの関東地区。東京は割とましだったといわれるがその雨の中、プレイヤーは来た。

残念ながら22人と定員割れをおこしてしまったが、その分集まってくれたプレイヤーは強者ぞろい。まずは使用キャラの割合を見てみよう。

ダルシム…3人
豪鬼…3人
リュウ…3人
ロレント…2人
元…2人
ザンギエフ…2人
かりん…1人
ケン…1人
春麗…1人
ローズ…1人
コーディー…1人
さくら…1人
ガイ…1人

と割と偏っているのがわかる。



というわけで神保町店代表の安藤君、まずは地区予選大会出場おめでとう！

これはGモデルの客層なんだろうか？

で、I-SMはやっぱりZが圧倒的に多かった。逆に現段階でV-ISMを使っている人はそれなりに使いこなしていて、実戦中でも自信を持った使い方をしていた（当然といえば当然か）。



うさんくさい台風の近づく中、大勢のご参加ありがとうございました。

で、結果から言ってしまうと、安藤慶祐君（東京都）のガイ（Z-ISM）が優勝。決勝であたった樋口君（エントリーネーム川崎ロビ太・東京都）の元（Z-ISM）は、始終いい動きをしていたのだが、攻めの強い安藤君のガイに敗れた。「まだまだクンフーが足りないことを改めて思い知らされた」とは樋口君の言。

最後に優勝者の安藤君のコメントを紹介しよう。

「キャラの偏りが多くてキツイトーナメントだった。地区予選は勝つのはムリでしょう」（ちなみに対戦キャラは元→ダルシム→ダルシム→元だった…）

そんなこと言わないでG-Model神保町店代表として、ぜひ頑張ってきてくれい。

P.S.GAMEST Q&A M

Q：攻略ページの左上の、威圧感のある語句は誰によるものなんですか？／東京都　P.N.世露死苦仮面君　A：アレは、我が編集部員全員を長年苦しめてきたナイトメアなのよ〜。アレの順番が巡ってくる度に…。でもリニューアルで無くなっちゃったんだよね。気に入ってた？（毛玉）

ストリートファイターZERO3
スーパーバトルトーナメント

気になる今後のスケジュール

「店舗予選に参加したけど、残念ながら負けちゃった」という人や、「大会に出られるほど自信がないけど、ギャラリーとしてなら」という人、さらに「店舗予選に出られずに、抽選の枠に応募したけど、ハズレちゃった」なんていう人たちに向けて、もう一度ここでスーパーバトルトーナメント全体のスケジュールを確認しておこう。左のスケジュール表を見て、近郊で行われるようならぜひ見に行ってみよう。上手い、または強い人たちのプレイを生で見られるいいチャンスだぞ。

ゲームショウでは一般のコスプレも容認されているので、ZERO3のコスプレで参加してみるのもまた一興だ。でも、くれぐれも他のお客さんの迷惑になるような行為には要注意だぞ（別にこれはコスプレイヤーに限ったことではないが）。

また、地区予選大会の模様からラスベガスで行われる日米格闘ゲーム王決定戦までの模様は、TVで特別番組が組まれる予定があるそうなので、「TVに映りたい」なんていうヨコシマな人や「店舗予選も余裕で勝ったし、オレの実力を電波に乗せて知らしめてやる」なんていう自信満々君まで予選大会から目を離すな！

ゲーメストも協賛するぞ

今回はゲーメスト杯ではなく、カプコンさん主催の全国ゲーム大会だが、ゲーメストも協賛という形で協力していくぞ。

具体的には、こういった本誌での展開、予選大会会場での協力を予定している。今回は期間の都合上、イラストやコスプレコンテストを展開することはできないが、「かりんお嬢様もがんばる」コーナーや、アイランドではフォローしていくので投稿のほうもよろしく（って大会ネタじゃないか）。

関東地区予選大会では、ライター1名を刺客（笑）として送り込むし、解説として石井ぜんじ編集長を戦力投入する予定。だが、その出場予定のライターですら「う〜ん、勝ち残るのはかなり厳しいでしょう」という激戦地区・東京。果たして結果は…?!

スーパーバトルトーナメント　スケジュール

9月12日（土）　中国・四国地区予選大会 ｝終了
13日（日）　近畿地区予選大会 ｝終了

15日（祝）　北海道地区予選大会
札幌・サッポロファクトリー
（最寄り駅：地下鉄バスセンター前駅、JR札幌駅）

20日（日）　九州・沖縄地区予選大会
福岡・ベイサイドプレイス
（最寄り駅：JR博多駅）

23日（祝）　中部地区予選大会
名古屋・ナディアパーク
（最寄り駅：地下鉄矢場駅）

26日（土）　東北地区予選大会
仙台・アエル
（最寄り駅：JR仙台駅、地下鉄仙台駅）

27日（日）　関東地区予選大会
東京・池袋サンシャインシティ
（最寄り駅：JR池袋駅、地下鉄東池袋駅）

10月4日（日）　北陸地区予選大会
新潟・カプコサーカス新潟東店
（最寄りバス停：大形本町停留所）

10、11日　決勝大会（TV取材有）
東京ゲームショウ'98秋
（最寄り駅：京葉線海浜幕張駅）

11月　日米格闘ゲーム王決定戦（TV特番放映有）
（放映日が決まり次第、本誌でも告知する予定）

お問い合わせ先：「ZERO3スーパーバトルトーナメント事務局」
TEL06−263−0991
（土・日・祝日を除く10：00〜18：00まで受け付け）

P.S.GAMEST Q&A Ⓜ
Q：鉄拳3のデジタルイラストレーションズはいつ発売されるのでしょうか？／東京都　P.N.右折君　A：制作は終了間近だったのですが、諸般の事情により、残念ながら発売中止となりました。関係各位、期待していただいた読者の方々には大変申し訳ございませんでした。（ムック班）



気のあう「仲間」と街へ繰り出せ!

SPIKEOUT™

スパイクアウト

DIGITAL BATTLE ONLINE

ようやく発売となる協力タイプの3Dアクションゲーム「スパイクアウト」。まずは基本操作を覚えて、自分に合ったキャラクターをチョイスしよう!

1人よりも、2人がいいさ…
「多人数・協力プレイ」心得

スパイクの醍醐味ともいえる多人数での協力プレイ。シングルプレイよりも敵の数は多いが、やり方次第では楽に先へと進んでいけるぞ!!

担当：伊勢猫

STEP.1 距離を取って行動する

ほかのプレイヤーと協力プレイをしていくうえで、まず注意したいのがお互いの距離。

周りがすべて敵…といったような状況が多いこのゲームでは、どうしてもお互いを認識できる密着した状態になってしまいがちだが、実はお互いに多少は距離をおいて行動していったほうが断然いい。

なんで…?という人も多いとは思うが、基本的にフィールド上へと現れた敵は、常にどちらかのプレイヤー（大体は距離が近いほう）を見て攻撃してくるため、一カ所にまとまっての行動では周囲を大量の敵に取り囲まれる。ところが、あらかじめ距離を取って行動しておけば、まばらに出現してきた敵はそれぞれの近くにいるプレイヤーへとよって来てくれるため、結果として大量の敵と一度に闘うようなことはなくなってくれる。

とはいえ、まったく味方を無視して先へと進んでいくのではなく、自分の周囲に居る敵を片づけ終わったら味方の手助けをして、最後の1人になったら味方から離れて新しく出現する敵に備えていこう。



味方と一緒に行動していると敵に周囲を囲まれて危険だが…



距離を少し離しておけば、少ない敵を相手にして闘うことが可能。



密着した状態では、意図していないのに味方を掴んでしまうことも多い…。

STEP.2 役割を分担して闘ってみる

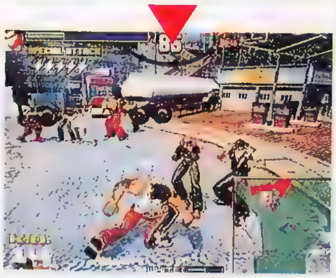
先へと進んでいくと、どちらかの体力が少なくなるのは当たり前。一応は体力回復のアイテムもあるが、特定の決められたポイントまで体力の多いプレイヤーが、少ないプレイヤーをカバーしていくことも協力プレイならできる。

こういったような状況だけに限らず、どちらかのプレイヤーが敵を引き付ける「囮」になるのも協力プレイならではのプレイスタイルで、一方のプレイヤーが先行して敵を引き付ければ、残ったプレイヤーはその背後から安全に近づいて攻撃を仕掛けていける。

特に大量の敵と共に出現するボス戦では非常に有効な手段で、いずれかのプレイヤーがボスを引き付ければ、かなり楽に倒すことが可能。具体的なやり方としては、ボスキャラが近づいてくるところを走り出さないようにシフトを押した状態で一定間隔を保って移動すればよく、この間に残りのプレイヤーでザコキャラを倒せばOK。後は残ったボスキャラを背後から捕まえて投げてしまえば、安全に倒していくこともできる。



いずれかのプレイヤーがボスを引き付けて移動している間に…



ほかのプレイヤーがはぐれたザコを倒せば展開はかなり楽になる。



背後から近づけば、敵にはこちらが見えていないので安全に攻撃している。

P.S.GAMEST Q&A M

Q：デカ長殿!!ダイナマイト刑事で「ジッポライター」がありますけど、どんな効果があるのですか？／東京都　P.N.ファミ通のアレ君　◆フフッそいつは今回のダイナマイト刑事2の攻略を目がとろけるほどに読み込んでくれ！（編集部ノリック）

SPIKE OUT 新しい息吹を君は感じているか!?

BASIC ACTION

ここではスパイクアウトの基本操作について説明しよう。ボタンは4つで、左から、
①シフト
②ビート
③チャージ
④ジャンプ
となっている。

シフトは方向固定の役目をしていて、押した瞬間に向いている方向に固定され、押しっ放しにしていればその方向に向いたままレバーでの移動が可能になる。敵に背を向けると危険なこのゲームでは特に重要なボタンだ。

ビートはいわゆる攻撃ボタンで、押した回数に応じたコンビネーションを繰り出せる。最高6発まで出せるぞ。この時、レバーを入れていると後半のコンビネーションが変化するものもある。

チャージは気合溜めのようなもので、単発キック以外溜めずに押した場合は最高で3発のコンビネーションが出せる。溜めは3段階あり、それぞれ効果の違う攻撃が出せる。基本的には、1段階目が浮かし技、2段階目が気絶技と浮かし直し、3段階目が吹っ飛ばし技になっているぞ。

チャージは自分がビートボタンで攻撃中や掴んでいる間でも溜めをはじめられるので、うまく活用していこう。

ジャンプはその名のとおりジャンプするが、今のところ効果的な使い方がない。


覚えることは実はそんなにない。ボタンの数に惑わされるな!!

同時押しを使え

4つあるボタンのうち、シフトを除いた3つは同時押しすることで別のアクションをするぞ。

〈ビート+チャージ〉
この同時押しだと下段を狙う攻撃が出せる。相手を転ばせられるので非常に重要だ。

また、すぐにどちらかのボタンを押せば追加で攻撃が出せるぞ。

〈チャージ+ジャンプ〉
この同時押しは各キャラ固有のアクションが多い。

〈シフト以外の3つ同時押し〉
この3つ同時押しは、スペシャルアタックになっている。体力バーの下の稲妻マークを消費して全方向攻撃が出せるぞ。緊急回避に使おう。

〈走り中にビート+チャージ〉
レバー2回で走り、そのまま同時押しをすることでタックルやラリアットを出せる。これをチャージ+ジャンプにすればジャンプ攻撃が出せるぞ。

掴みについて

投げを決めるにはまず相手を掴まないといけない。掴むには、近い間合で相手方向にレバーを入れれば掴んでくれるぞ。

スパイク SPIKE



チームのリーダーでもあるスパイクはパワーを重視したパンチ攻撃主体のキャラ。

その中でも特徴的なのがスーパーチャージに代表される「相手を吹き飛ばす」豪快なストレート。攻撃の基本ともいえるビート連打で繰り出されるコンビネーションの最後も、スーパーチャージと同じようにヒットした相手を吹き飛ばすことが可能。ちなみにチャージで出せる通常攻撃のキックはスピードが速くリーチが長いので、ビート×3↓チャージ×3などと連携させていくこともできる。

とはいえ、直線的な攻撃が多い…といった欠点も同時に持っているので、B+Cで出せる足払いやB+C+Jのスペシャルアタックをうまく使ってうまくフォローしよう。


C+Jの膝蹴りで相手を浮かせて空中コンボで追い打ちを狙っていけ!!


スーパーチャージは相手を吹っ飛ばして後方の敵を巻き込んでいける。

ホワイト WHITE



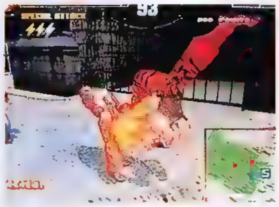
ホワイトはどの攻撃もソツなくこなすオールラウンダーと言える。特徴がないのが特徴というわけだ。強いて挙げるならば、アッパー系のパンチ攻撃が主体のキャラといえる。

基本的には素早いビートボタンのコンビネーションをメインに、広範囲をカバーする下段攻撃や吹っ飛ばす効果があるスーパーチャージ攻撃を混ぜていくのがいい。

最初のうちはリーチが若干短いというのが気になるが、相手の攻撃してくる間合いがわかれば、様々な攻撃をソツなくこなすホワイトは非常に面白いキャラと言えるだろう。

また、C+Jで出るサマーソルトキックは、その手の人に愛されそう。相手を浮かして空中コンボにしていこう。


素早いビートボタンのコンビネーションからつかみにいくといい。


空中コンボにサマーソルトキックを当てるのがかっこいいね。

リンダ LINDA



チームで「紅一点」のリンダはビート連打のコンビネーションで、キック攻撃が出るちょっと特殊なキャラ。移動スピードが速く小回りもきく。

このコンビネーションには2種類があって、レバーをニュートラル状態にしておけばキック主体のコンビネーションになり、4段目を入力する際にレバーを前方向へ入力しておくと肘で相手を浮かせることができる。

また、蹴り技メインのキャラだけあってかB+Cの足払い攻撃のリーチは非常に長く、~B入力で相手を吹き飛ばす肘攻撃へと連携させていくことも可能。ただし、チャージで出せる通常攻撃のパンチに関してはリーチが極端に短く、グロッキー攻撃も同じようにリーチが短く使いづらい。


B+Cはリーチが長く、距離が近ければ~Bが追い打ちで連続ヒット！


B連打のコンビネーションはリーチが長く、スキも大きいのが特徴だ。

テンシン TENSHIN



長身で「かっこいい」系のテンシンは、その長い足、長い腕が特徴的なキャラである。

ビートボタンの攻撃はバックナックルが主体になっている。これは一見かっこいいのだが、回転しつつ攻撃しているので、連携にやや穴があり少々使いづらい。

そこで出てくるのが長い足を生かしたB+Cの下段攻撃である。追加入力のバックナックルは攻撃範囲が広く、吹っ飛ばす効果もあるので非常に役立ってくれるだろう。

もう1つ主力となるのが、チャージ2段階のグロッキー攻撃である。長い腕を生かして遠目から複数の相手を気絶させられるので、多人数を相手にする場合に重宝する。このようにテンシンはビートボタン以外の攻撃が強いのだ。


長い足払いで敵をどんどん転ばしていくのが基本だ。


グロッキー攻撃の激しいバックナックルで気絶させるのも妙案だ。

SPIKE OUT 新しい息吹を君は感じているか!?

為になる基礎戦術を身につけろ!!

スパイクアウトでは、相手が多い場合が多く、ただ闇雲に正面の相手にビートボタン連打をしていると、周りからボコボコにされてしまう。そこで以下のことをマスターするのが必須である。

〈レーダーを見るべし〉

画面右下にあるレーダーマップ。これは自分と敵が表示されていて、パーティプレイの場合は相棒の位置までわかるスグレものである。

まずはこのレーダーマップで、敵の位置と自分の位置をきっちりと把握するのが重要。視界外の敵がどこにいるかを知らないと、いきなり後ろからガツーンということになりかねないからだ。

ここで1つ頭に叩き込んでおきたいことは、

●自分の進行すべき方向の後ろに敵を持ってこない

ということ。

敵が出たからとりあえず囲まれないように前進してみました、というのはダメ。その一団を倒したら新たな敵に囲まれてしまうぞ。レーダーをよく見て動こう。



右下のレーダーマップは、スタートボタンで縮尺が変わるぞ。

〈間合いを知る〉

相手との間合いは非常に重要。スパイクアウトの敵は、たいていある一定の間合いまで入らないと攻撃をしてこない。

つまり、その間合いの外から攻撃を加えるか、その間合いに入った瞬間に攻撃をすれば、相手の攻撃をくらわないですむのである。または、わざとその間合いに踏み込んですぐに下がり、相手の攻撃を誘ってからスキに攻撃するといった方法も有効である。

で、肝心のその間合いだが、これは相手の近くをシフトボタン押っ放しで前後に動きつつ、攻撃をさせて間合いを覚えるのが手っ取り早い。こちらの攻撃だと、チャージの最大であるスーパーチャージがギリギリ届くぐらいの間合いがそれに当たる。



相手が攻撃してくる間合をよく知っておくのが重要だ。

〈扉をチェック〉

アクションゲームのお約束である出現と同時に確実に倒す、ということがスパイクアウトでも重要なファクターとなっている。

スパイクアウトの場合は、扉から1人ずつ出現してくる可能性が高く、その扉の前で待ちかまえて出現と同時にビートボタン1セットや摑んで投げるのが有効だ。

囲まれた時

まず最初に訪れる状況が「相手に囲まれる」ということ。

この状況で敵を倒しにいくのはややキツイ。レーダーで相手の位置を見つつ、

●シフトボタンを押しっ放しで正面を向いたまま後退

というのがセオリーだ。

後退して囲みの外に出て、自分の正面方向に敵をすべてもってこよう。

この時に最も注意したいのが、

●相手に背を向けて後退しない

ということ。背中を見せて後退すると、たいてい相手は走ってきて攻撃してくるからだ。特に一目散にダッシュで逃げると、まず間違いなく背後から走ってきて攻撃してくるので注意したい。

よって、正面を向いたままジリジリ後退していくのだ。



正面を向きつつジリジリと下がっていこう。



背を向けて走ったら、後ろから攻撃をくらってしまうぞ。

1対多

相手の人数が多い時はどうしたらいいのか?

この時に頼りになるのは、

●スーパーチャージ

●下段攻撃

●投げ

の3つである。

スーパーチャージは攻撃後にくらう可能性があるが、何人かをいっぺんにまとめて吹っ飛ばせるし、ダメージも高くかなり有効な攻撃だ。出かかりをつぶされることがあるので、やや遠目から使っていこう。

下段攻撃は、とりあえず転ばしておいて他の相手に投げを狙ったりしていくのに使える。下段攻撃オンリーでもいいがタイムオーバーには注意。

投げは基本中の基本。うろうろして集団からはみ出た奴をつかみにいこう。つかんだらレバーで投げる方向を決められるのでうまくまとめよう。



スーパーチャージ攻撃で数人まとめて吹っ飛ばせ!!



投げる方向を決めてうまく巻き込んでいくのがいいぞ。

1対2

数が少なくなってきたら、一気に倒していくのがいい。

この時はチャージ2段階のグロッキー攻撃で1人を気絶させて、もう1人にビートボタン連打の1セットを入れていくといい。

気絶させた相手がまだ復活していなかったら、こちらもビートボタン連打の1セットか、摑んでから先ほどの相手が起き上がったところに投げてまとめてしまおう。

それでも2人とも倒せなかったらすぐにチャージをはじめて、起き上がった時にスーパーチャージ攻撃をお見舞いするのが理想的。

とにかく1人を行動不能にしてもう1人を速攻、という考えを持てばいい。グロッキー攻撃でなくても、下段攻撃で1人転ばしておいて…というのでも結構。臨機応変に対処していこう。



1人をグロッキー攻撃で気絶させておいて…、



もう1人をビートボタンで速攻倒しにいくといいぞ。

1対1

さて、最後は1対1の時の効率のいい倒しかたを紹介しよう。

この時はさすがにビートボタン連打による1セットがかなり有効で、その間にチャージをしておいて起き上がりにスーパーチャージ攻撃を当てるのがいい。

または、ビートボタンを2発くらい出してからレバーを入れっ放しにして強引に摑みにいけば速攻で片付けられる。

つかんだときは、レバーニュートラルでビートボタンを2回押し、打撃を加えてからレバーを入れて投げるのが最もダメージを奪えるぞ。

次はボスとの1対1について見てみると、ビートボタン連打だけでほとんどハマるか、もしくは絶対に返してくるかに分別され、後者の場合は摑んで投げるのが最良の選択となる。覚えておこう。



投げる場合は、レバーニュートラルで2回攻撃してから投げろ。



ボスはビートボタン1セットや下段攻撃で倒れないので要注意。

米の空手家と欧州の富豪の娘

FIGHTING LAYER

EXシリーズ（というかストリートファイターEX）から参戦するアレンとブレア、この二人について紹介していこう。

担当：KKYーいなりん

あの二人が帰ってくる!!

前号でもお知らせしたとおり、このゲームには「EXシリーズ」からアリカのオリジナルキャラが登場する。それは「アメリカ一の勘違い空手家野郎、アレン・スナイダー」と「旅行が好きな闘うお嬢様、ブレア・デイム」の2キャラである。

しかも嬉しいことに、この2キャラは隠しキャラなどとして登場してくるのではなくて、ちゃんと最初からプレイヤーキャラとして使えるようだ。もうゲーセンにEXが置いてあるところは少ないと思うが、家庭用で廉価版も出たことだし今からリハビリしておくのもいいかも？


前号の写真とは画面下のゲージの形など若干変わっている。

ブレア・デイム



ヨーロッパ最大の財閥の一人娘、ブレア・デイム。
連日開催される社交会に退屈を感じ、ふらりと旅行に出かけることにした。
世界中に所有している別荘を転々としていたが、旅の気まぐれからザウスアイランドに。
ブレアは天性の感覚でザウスアイランドに何かを感じとっていた。
「この殺気の集まり方…ただ事じゃないわ」
その言葉とは裏腹にブレアの表情は楽しげに見える。
「『倶楽部』のレジャー施設でも建設しようかしら？」
本気とも冗談とも取れそうな口調でブレアは執事に向かって笑って見せる。
「お、お嬢様…き、危険ではありませんか？」
執事の心配をよそに、ブレアは軽いストレッチ運動を始めていた。
「大丈夫よ、セバスチャン。それより、急いで着替えの準備をしてちょうだい！」

アレン・スナイダー



なま暖かい風が吹き抜けていく海岸の桟橋にアレンは立っていた。
自慢のもみ上げを風が撫る。
「これで俺も井の中の蛙だぜぃ」
暴走する勘違いがこのザウスアイランドという空間を『井の中』に見たて、その中の最強の『蛙』になるために彼はここにやって来たのだった。
しばらく歩くと人影が視界に入ってきた。
アレンは大きな声で、前を行く漢に声をかけた。
「あんた『井の中の蛙』だなぁ？ってことは俺様のライバルでもあるって訳だぁ！」
声をかけられた漢は振り返ってアレンを見る。
「なに言ってっか、知らねぇが…俺も退屈してたもんでな。
いっちょ、もんでやっか！」
アレンも吼える。
「おう、『朝飯前』だぜっ！」

アレンといえば、何といっても特徴的だったのが技の名前だろう。「粋なジャンプキック」「腰の入った肘」「あっちいけキック」など、どれも本当に正式名称なのかというものばかり。

そのなかでも飛び抜けているのが、コマンド投げの「空中で5発きめて、うおっしゃー!!」ではないだろうか。どうやら写真を見ると、この技と思われるものが確認できる。

もう一つ、アレンといえば豪快な連続技。威力のあるジャスティスフィストからトリプルブレイクにつないで、もう一回ジャスティスフィストで拾って…などが今回もできるのだろうか。


これはジャスティスフィストか？いい減りを期待したい。


多分「空中で5発…」だろう。ぜひ技名は変えないでほしい。

EXでのブレアの特徴というと、シュートキックからのスーパーコンボと、気付かれにくいトリックキック（ガードブレイク）だろう。この二つの技は画面写真から存在が確認できる。

シュートキックは追加入力で2段階目、3段階目と出していくことができたが、果たして今回はどうだろう。

トリックキックは、EXではエフェクトの光の発生が遅く攻撃判定の出るのが早かったので、相手にバレにくい技であった。使い勝手の良さは変わらないでほしいところ。

その他にもライトニングニーやシュートアッパーなども使えるようだ。


これは必殺技のシュートキックでしょ、3HITしてるし。


なかなか性能の良かったトリックキック。果たして今回は…。

■開催日 11月15日(日)

■会場 竹芝ニューピアホール

（JR浜松町駅より、徒歩5分）

■主催：(株)新声社ゲーメスト
■共催：(株)タイトー





ゲーメスト杯必需本！

ゲーメストムック Vol.154

サイキックフォース2012

（AB判、価格1380円+税）

好評発売中！

もうみんな買ってくれたかな?ウォン、キース、バーンなどの隠しキャラを含む全13人のサイキッカーを、あますとこなく徹底攻略！超能力技の解説も、1つにつき1ページを割く豪華さで評判も上々！もちろん設定資料集のコーナーやストーリーのページなどの読みものも充実。最低2冊は買っても損はない。急げ、書店へ！

応募宛て先、締め切りについて

3on3バトル「サイキック・アライアンス」、決勝大会のギャラリーの参加希望の方は、下記あて先までご応募ください。厳正なる審査・抽選後、後日代表者の方に、ご案内状を送付いたします。

〒102-8648　東京都千代田区平河町2-5-3
(株)タイトー　営業推進課「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局
「○○○」参加希望　係
〈締め切り〉平成10年9月30日(水)　当日消印有効

なお、この大会に関するお問い合わせ先は、
株式会社タイトー　営業推進課　「ゲーメスト杯PF2012」運営事務局
TEL 03(3222)4840、FAX 03(5213)7459まで

REPORT②





タイトーイン　大宮店

—8月29日(土)、午後2時START—

TEXT：こばやし

優勝 ハチベー君（パティ）

大雨の降る8月29日（土）、タイトーイン大宮西口店でサイキッカー34名が集合しG杯予選が行われた。エミリオ10名、ウォン5名・刹那4名とキャラが片寄る中、玄信・ガデスなど小数参加キャラも目立った今大会。

その中で勝ち進み決勝に残ったのは、ハチベー君(21)のパティと橘明人君(19)のパティによる2人。なんとパティ対決となったのだ。50人近くのギャラリーが見つめるとあって、緊張は隠せない様子。しかし、激戦を勝ち抜いてきた両者だけに、気合い十分！

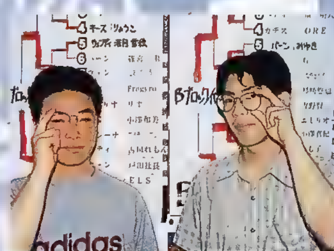
決勝までは、プレリュードキーで相手が警戒したところにソニックラプソディーをうまく使い、主導権を握り勝ってきた2人。しかし、決勝ではさすがに同キャラ対決ということもあってか、お互いになかなか攻めきれず、3本目までもつれ込む。

そして接戦の末、ハチベー君のパティが本戦への切符を手に入れた。

レベルが高く盛り上がった大会。ハチベー君には、本線では数少ない(?)パティ代表として頑張ってもらいたい。



会場はギャラリーも多く、大いに盛り上がった。女性も多し！



左側がハチベー君、右側が橘君。パティで優勝は凄いね！

第17回ゲーメスト杯争奪

サイキックフォース2012 全国大会

PSYCHIC FORCE TWENTY-TWELVE

あと2カ月決戦迫る!

真夏の予選大会ついに終了!決勝大会カウントダウン開始!

さぁ、残すところ決勝大会まであと2カ月と迫った、**第17回ゲーメスト杯争奪『サイキックフォース2012』決勝大会**。その出場権をかけて、この夏全国各地で予選大会が展開された。

期間は8月中旬から9月中旬までの約1カ月間。北は北海道から、南は沖縄まで。全国47都道府県、数にして250店以上のゲームセンターで熱い闘いが繰り広げられたわけだが、皆さんはいかがだったろうか?

予選大会のリポートは今号と次号の2回に分けて行う予定だが、どこも「なかなかレベルの高い試合が多い」との報告を受けている。さらには「格闘ゲームの大会で、これほど女の子の参加が多かったゲームもないなぁ…」という話も聞いている。さすがサイキック、女の子たちのパワーも凄そうだ。

そんな中を勝ち抜いた店舗代表者は、見事としか言いようがない。本当におめでとう!

しかし、決勝大会まではあと2カ月しかない。喜びのあまり油断してしまいがちだが、なにせ今度は全国各地の強豪が勢揃いするのだ。くれぐれも、日々の対戦は怠らないように!「自分が最強」などとタカをくくっていると、痛い目に遭うぞ…。

なお店舗代表者には、10月中に決勝大会の案内状が届く予定。もうしばらくの間、お待ちを!

敗れても、チャンスはまだある!3on3バトルに今すぐ申しこめ!

さて、惜しくも予選に敗れてしまったキミ…。落ち込むことはない!そんなキミのために用意したアトラクションがある。それが**「3on3バトル　サイキック・アライアンス」**だ!

このアトラクションはチーム戦なので、1人プレイじゃ歯が立たないという人にはまさにチャンス。友だちや、予選大会で知り合ったプレイヤーなどに声をかけて、今すぐ申し込んでみよう!

〈参加要項〉

決勝大会のアトラクションとして行われる、3vs3のチーム戦の参加者を募集します。**必ず3人1組のチーム**で、下記の必要事項をご記入のうえ、右記のあて先で、**封書にて**送ってほしい。

- **チーム名、代表者(リーダー)、残り2名のサイキックネーム**
- **3名の使用キャラクター名(全キャラ使用可)**
- **代表者(リーダー)の、氏名、住所、連絡先**
- **チーム名、チーム結成の由来、チームPR(文章、写真、イラストなど、表現方法は自由)の3点**

※これが書類審査基準となります。お忘れのないように!

また、ファンには朗報!なんと、9/17(木)~20(日)、AMショータイトーブースにて、G杯本選での出場権を獲得できる「アライアンス」デモ大会を実施。優勝チームには豪華賞品も贈呈だ!

決勝大会ギャラリー募集!これを見逃したら損するぞ!

もちろん、この決勝大会、ギャラリー参加も可能です。ゲームがうまくなくても「サイキックフォース2012は誰よりも一番好き!」なんて人のために、今回は大会以外のさまざまなアトラクションを設けているぞ。

現在、いろんな企画を検討中なんだけど、ひょっとしたらZUNTATAのライブや、ここでしか明かせない最新ニュースの発表なんかもあるかもしれない…。もちろん、当日参加型のイベントも用意する予定だぞ。

「ぜひ行きたい!」という人は、下記の必要事項をご記入のうえ、**①官製ハガキ②封書③ゲーメストに付いている専用ハガキ**、のいずれかで、右記のあて先で、ご応募を

〈必要事項〉

- **参加希望人数(何名でも可)**
- **代表者の氏名、住所、連絡先**
- **ギャラリーとしての参加意気込み、PRなど**

なお「3on3バトル　サイキック・アライアンス」「決勝大会ギャラリー」の当選者には、ゲーメスト杯決勝大会出場者同様、10月中に事務局より案内状が届く予定。

次号も、予選大会リポート&決勝大会の告知を行う予定なので、続報をお楽しみに!

REPORT①





タイトーイン　戸塚西口店

―8月22日(土)、午後3時START―

TEXT:こばやし

優勝 関根一利君(ゲイツ)

全国で第17回G杯・PF2012超能力大戦が勃発し始めたこの時期。ボス(こーじ山下殿)の極秘任務を受け、去る8月21日(土)にタイトーイン戸塚西口店に大会の取材に行ってきたぞ!16名で開かれたトーナメントはくじ引きでブロックが決めるため、参加者の闘いはすでにこのときから始まっていた。会場に殺気がみなぎってきた(笑)。稼動してだいぶ経ったためか、レベルはさすがに高い。

その激戦を勝ち抜いて、ゲイツ(2Pカラー愛用)の関根一利君と、刹那(好き♥)の馬場里美さんの17歳同士が決勝で激突した。

飛び道具系の超能力を使うために間合を取りたい刹那に対して、接近し怒濤のラッシュで毎回先手を取り、反撃するスキを与えなかったゲイツ。この結果、主導権を握ったゲイツ・関根君が見事に優勝&本戦出場を決めた。

惜しくも準優勝だったが、馬場さんのように女性の活躍が目立った今大会。他の予選で優勝し、本戦にも出場してくる女性たちが、季節外れの台風の目になって盛り上げてくれることを願う…。



緊張するプレイヤー&ギャラリーの歓声の図。これぞ大会!



右が優勝の関根君。本戦期待してます(左は準優勝の馬場さん)。



TIE Advanced
AT-AT
A-wing Starfighter
ロジー・アーケード
リアルで迫力ある映像が
ォーズの世界へと導く！
数々。迫力の演出を誰もが
のオーケストラサウンドと
ォーズ」3部作の名場面が
ングゲーム。
A 1998
Film Ltd. & TM.
ダートデビルズ
DIRT DEVILS
TM
© SEGA 1998
漢なら泥だらけの栄光を掴め！
ぶつけ合いとジャンプの連続。敵車を蹴散らす迫力と熱い走りのオフロードエンデューロ。ダートレースの醍醐味と面白さを完全再現。
The Ocean Hunter
The Seven Seas Adventure
オーシャンハンター
超リアルCGで海底の美しさと迫力を完全再現!! 最新の水中3Dガンシューティングゲーム！
© SEGA 1998
い、2日間。
一般公開日
9月19日（土）
20日（日）
AM9:00～PM5:00まで
続々登場!!! アツい夏はまだ終わらない。
SEGA™
株式会社 セガ・エンタープライゼス
本社3号館 〒144-8532 東京都大田区東糀谷2-12-14
電話 03(5737)7539 (AM販売事業部)



ザ・ハウス・オブ・ザ・デッド2
THE HOUSE OF THE DEAD 2
ORIGINAL SIN
TM
©SEGA 1996,1998
あの悪夢、再び…
SPIKEOUT
TM
DIGITAL BATTLE ONLINE
スパイクアウト
最高4人同時参加の協力プレイが可能な通信システムを使用。
新しい遊びを提供する、ネットワーク型マルチアクションゲーム。
フルスケールでリアルに創られた
街中で、敵をガンガン倒す快感！
©SEGA 1998
X-wing Starfighter
Millennium Falcon
Y-Wing Starfighter
スターウォーズ・ト
時代は
眼前に広がるあの名場面
プレイヤーをスターウ
緻密に再現されたメカの
楽しめる操作性。超迫力
効果音。映画「スターウ
体験できる3Dシューティ
1998
第36回
アミューズメント
マシンショー
夏よりアツ
今年もアミューズメントマシンショーに、ニューマシンが



PlayStation
アナログコントローラ(SCPH 1200
DUAL SHOCK
対応
CAPCOM
プレイステーション初！
3人同時プレイ可能、
横スクロール格闘アクション！
9月17日発売
CPシステム
第17弾
CAPTAIN
COMMANDO
© NEW corporation 1998, © CAPCOM 1991
FM音源サウンド完全収録！
CPシステムのグラフィックを完全再現！
更に完全書き下ろしNEWオリジナルのBGMも追加！！
激しい攻撃は気合いで抜けろ！
★標準価格：4800円（税別）★メモリーカード1ブロック
★初回限定特典　キャプテンコマンドー発売当時と同じB2ポスター!!
new
株式会社ニュー 〒277-0005 千葉県柏市柏2-6-17 染谷エステートビル3階 ユーザーサポート係：0471-60-1131 ホームページ：http://www.new.co.jp/

目次

VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST NO.235

10/15

OCTOBER

表紙「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98」
表紙写真「ジョジョの奇妙な冒険」©CAPCOM CO.,LTD.1998 ALL RIGHTS RESERVED.
©荒木飛呂彦&LUCKYLAND COMMUNICATIONS／集英社

STAFF

■発行人／加藤 博 ■編集人／高橋 己代子 ■編集長／石井 ぜんじ ■プロデューサー／猿渡 雅史 ■ディレクター／籠田 和人 ■デスク／遊佐 孝之 竹森 眞由美 鈴木 規康 ■編集／辻本 圭介 山下 浩志 北裏 裕章 小山内 俊明 馬野 雅和 濱田 真一 ■進行／青木 珠美 ■編集アシスタント／松田 史征 我妻 禎文 岩崎 洋子 佐藤 潤一 小林 孝弘 ■ライター／APAPA ずるずる FRS-N,O C・LAN KAL MOMO いなりん ぴぐ 田渕健康 がっちん アディオスToshi ギィ K-TAN はまーGED 珈琲ふりーく キャサ夫 GYU MVP SHO CHU 伊勢猫 しじみ KMT ちゃっきー VMT-RED 京城 フニャ夫 河本きらり屋 P・鈴木 スー DS-1 善之字元帥 福田柵太郎 Mio ■営業制作部／二田 祐樹 入沢 英明 ■広告制作／柴田 昌毅 岩沢 恭子 ■広告営業／中野 猛一 西田 桂 甲州 一隆 勝目 誠 鮫島 昌宏 ■校正／中島 允久 ■アートディレクション／（有）齊藤デザイン室 ■製作協力／（有）ローリングストーン 西村 光賢 中西 芳彦 斎藤 若子 ■写植・版下製作／トロア企画（株） （株）オノ・エーワン

今月のむーちゃん



☆<NEWむーちゃん・No.03・文月美和さん>
最近割とイラストくるのよ。ありがとー！

▶今月のキーワード◀
【2択】

2択とは、2者択一攻撃のことを指す。その2者とは「打撃と投げ」や「中段と下段」、「立ちとしゃがみ」などさまざまである。これらの状態を相手に択一（選択）させることこそが2択なのである。2択のメリットは確率の問題になってくるが、理論上50%は相手にダメージを負わせることができることだ。しかし厳密には技の攻撃判定の発生スピードが絡み、理論通りにいかない場合も多い。

GAME INDEX（50音順）

奥付

GAMEST VIDEO GAME MAGAZINE GAMEST No.235
発行 1998年10月15日
発行元 株式会社新声社
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
編集部 03(3293)9324
営業部 03(3293)9326
印刷所 凸版印刷

ゲーメスト杯まで、あと2カ月!

予選大会も無事終了！
いよいよ残すは決勝大会のみ！
ゲーメストでも、きたるべき本選に備えて、
新連載コーナーあり、あの一番星コーナーが
「超新星」としてリニューアルしたりと、
今回も盛り沢山の内容で、
サイキッカーの熱き心を揺さぶりたいと思います。

大会参加、送り先はP36～37へGO!

サイキックフォース2012
PSYCHIC FORCE TWENTY TWELVE
担当：神保町新生サイキッカー部隊

緊急企画!

スライドダッシュ講座

担当：KMT

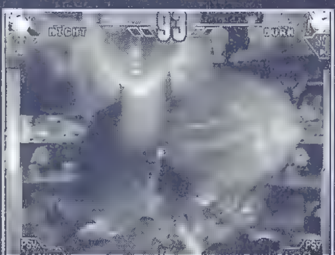
お互いバリアを弾け合うだけの闘いはもうやめたい、そう、スライドダッシュを極めることによって、この闘いはさらに奥を深めるのだ。これを機に、自分の中の大きな壁を突破せよ！

ステップ① 相手のクイックダッシュに合わせよう!

スライドダッシュの基本にして最も重要な使い方は、「相手のクイックダッシュに合わせる」という使い方である。

といっても、クイックダッシュは非常にスピードが速いので、対戦でそう簡単にスライドダッシュを合わせられるものではない。実際、相手のクイックダッシュに合わせるという使い方は、頭では理解しているものの、実践するとなるとちょっと…ってな人が多いと思う。

ではどうすればいいのか？というと、答は簡単。相手がクイックダッシュしたくなるような状況を作り出し、相手のクイックダッシュを誘うようにすればいいのだ。自分から誘ってやれば、相手がクイックダッシュするタイミングを読めるし、容易に相手のクイックダッシュに対してスライドダッシュに合わせられるというわけだ。



スライドダッシュで相手のクイックダッシュを回避しよう。

相手のクイックダッシュを誘え！

では、対戦で相手のクイックダッシュを誘うためのテクニックを2つほど紹介していこう。

1つは、スキが大きく近距離でガードされてしまうと確実に反撃を受けてしまうような超能力技を、クイックダッシュからの反撃がギリギリ間に合わないような間合いで使っていくという方法。

例えば、マイトならライトニングソードの先端部分をガードさせるようにし、エミリオなら遠距離でプリズムシールを発射するのだ。相手は超能力技をガードor回避したら反撃できると錯覚して、クイックダッシュをしてくるはずだ。

もう1つは、下手をすると相手の反撃を受けてしまうこともあるのだが、クイックダッシュからの投げや弱攻撃をワザと空振りするという方法。投げや弱攻撃の空振りを見せられた者としては、当然クイックダッシュからの反撃を狙いたくなるものだからね。

どちらの方法でも、うまく相手のクイックダッシュを誘うことができたら、自分の硬直が解けると同時にクイックダッシュの入力をしてみよう。相手のクイックダッシュをかわすことができるはずだ。

また、相手のクイックダッシュを誘うというわけではないのだが、相手のバリアに弾かれたあとも相手がよくクイックダッシュをしてくる状況だ。このことを覚えておき、相手のクイックダッシュをスライドダッシュでかわすことができるようになれば、「バリアで弾かれる→クイックダッシュで突っ込まれる→バリアで相手を弾く→クイックダッシュで相手に突っ込む!」という、サイキックフォース式無限ループを繰り返すことは少なくなるはずだ。

クイックダッシュからの投げと超能力技に要注意！

スライドダッシュはクイックダッシュに対して有効な回避手段ではあるのだが、投げやクイックダッシュ直後に超能力技を使うという行為に弱い。そのため相手のクイックダッシュを誘ったからといって、毎回スライドダッシュをしていると、相手に投げや超能力技で対応されてしまうので注意しよう。

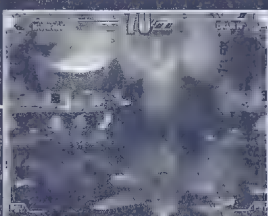
裏を返せば、対戦でこちらのクイックダッシュがスライドダッシュでかわされることが多いな…と思ったら、クイックダッシュからの投げや超能力技を使っていくようすればいいのだ。

また、相手がこちらのクイックダッシュを誘っていたら、あえてその誘いにのって、クイックダッシュから投げや超能力技を使っていくのもひとつの手だ。

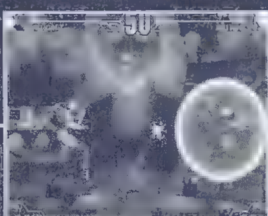
クイックダッシュを誘ってスライドダッシュで回避



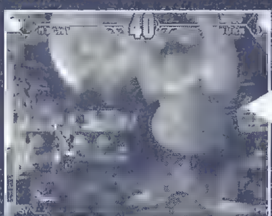
反撃を受けない間合いで超能力技を使い、



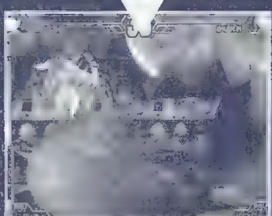
クイックダッシュから、わざと投げや弱攻撃を空振りして、



相手のバリアに弾かれたあとに、



相手がクイックダッシュをしてきたら、



それをスライドダッシュで回避し、即反撃だ。

ステップ②
ショット系の超能力技を回避しよう!

スライドダッシュは相手のクイックダッシュをかわすのだけではなく、ショット系の超能力技を回避するのにも使うことができる。ノーマルダッシュで回避するよりも非常に難しいのだが、成功すればその後の展開が非常に有利になる。

また、相手の超能力技によっては「ノーマルダッシュで回避→クイックダッシュで反撃」が間に合わない場合でも「スライドダッシュで回避→クイックダッシュで反撃」なら間に合う場合があるので、ぜひマスターしてほしい使い方だ。

遠距離時



遠距離では早めにスライドダッシュをすることが重要。対象となるショット系超能力技の攻撃判定が小さく、誘導性能を有していないものなら回避するのはさほど難しくない。

ショット系超能力技をスライドダッシュで回避するコツは?

●遠距離で回避する場合

スライドダッシュは相手と離れていればいるほど大きな弧を描くようになっている。そのため、遠距離では早めにスライドダッシュをしておくとショット系の超能力技を回避しやすい。引きつけすぎると回避しづらくなってしまうので注意しよう。

また、攻撃判定が大きいものや、誘導性能がある超能力技は、スライドダッシュで回避するのが難しい。そういった超能力技に対しては、無理にスライドダッシュで回避しようとせず、ノーマルダッシュで回避するかバリアを張ってガードするようにしよう。

●中距離で回避する場合

中距離ではスライドダッシュの描く弧が小さくなるので、遠距離時と同じ感覚で回避しようと思っても、回避しきれないことが多い。

そこで中距離では、遠距離とは逆に相手の超能力技を引きつけてからスライドダッシュをするといい。「そんなことをしたら超能力技に当たっちゃうんじゃない?」と誰もが思うだろうが、そのへんは心配ご無用。スライドダッシュには出始めに無敵時間があるので、攻撃判定が小さいものや弾速が速いものなら、その無敵時間を利用して回避することができるのだ。

ただし、回避できるのはあくまでも攻撃判定が小さいものや、弾速が速いもののみで、攻撃判定が大きいもの（ブリスムシールやプラズマカノンなど）や弾速が遅いもの（鬼火魂など）はまず回避できない。また、中距離でのスライドダッシュを使った超能力技の回避は、遠距離でのそれにくらべると格段に難しく、危険度も高いのに加えて、狙いすぎると確実に自滅するので、注意してほしい。

中距離時



中距離ではスライドダッシュ出始めの無敵時間を利用するために、超能力技を引きつけてからスライドダッシュをする。反応するのは難しいが、弾速が速いものほど回避しやすい。



中距離では、相手の投げやコンボヒット後に発射してくるショット系超能力技を回避するのにスライドダッシュを使っていくのが実戦的。それ以外の場面では、タイミングをとるのが難しく、自滅することが多い。

各キャラの思考を分析しよう！
超能力技相関図

PF2012で強くなるためには、自キャラはもちろん、相手キャラの性質も理解しておかなくてはならない。そこで、こんな企画を用意してみた。

担当：元帥&ギィ&ぶちけん

第1回 ウォン レジーナ カルロ 編

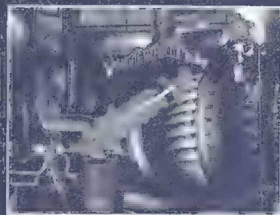
対戦型ゲームにおいて、相手キャラの基本戦法や、そのキャラを使う人間に共通する心理を理解することは、非常に重要な要素である。もちろんサイキックにおいても、これは例外ではない。

そこで、各キャラクターを使用しているプレイヤーが、どんな心理で超能力技を使い、どんな連携を狙っているのかを、チャートで関連づけてみた。各チャートは、超能力技を使用される距離ごとに分類し、それぞれの超能力技からの主力連携を示してあるので、自分の苦手キャラの対策に役立ててみよう。

相関図① ウォン

ウォンは、直接攻撃に使える超能力技が少ないので、相関図もすっきりしている。主力となるのは戒めの洗礼で、威力が大きく当てやすいこの技を左右に撃ち分けつつ、中間距離で相手にプレッシャーを与える戦法が好まれる。

戒めの洗礼のプレッシャーで萎縮した相手には、接近して殴りかかったり、離れて時間を止めたりと、意外に柔軟な選択も持つが、それらはすべて戒めの洗礼という強力な武器があってこそ真価を発揮する。対ウォン戦は、戒めの洗礼を第一に警戒すること。



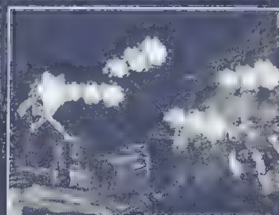
ウォンの主力兵器は戒めの洗礼。方向指定の巧みな奴には気をつけろ！

相関図② レジーナ

レジーナの主力兵器は、中間距離で絶大な制圧力を持つスパークレイン。扇状に展開する火炎弾は広い角度をカバーするため、中間距離でのうかつな行動は死を招く。

また、近距離でのフレアブラストも恐ろしい。この技の存在により、打撃回避のためにスライドダッシュが使いにくくなってしまうのだ。

レジーナは、この2つの超能力技を中心にして戦術を組み立ててくる。中・近距離戦でこれらの技を忘れていては、レジーナに勝つことはおぼつかないぞ。



中間距離の鍵を握るスパークレイン。与えるプレッシャーは相当なもの。

相関図③ カルロ

カルロは、前述の2人のような「軸になる超能力技」がないため、相関図は若干複雑なものになっている。

遠・中・近の各距離で複数の選択を使い分けつつ戦術を組み立ててくるので、相手にしたときにはかなり厄介。距離ごとのカルロの思考をつかんでおかないと、手も足も出なくなってしまうぞ。



使い手の実力で化けるカルロ。各距離での選択をきちんと把握しよう。

ウォン

攻撃的行動の相関図

近距離戦

近距離攻撃3つの選択肢

投げ ― バリアブレイク ― 打撃（コンボ）

・基本的な3つの攻撃概念だが、ウォンにはバリアブレイクを狙っていく連携が少ないので、バリアブレイクの使用頻度は低い。

今や回避バリアは常識。画面中央ではコンボキャンセルから幻惑の軌跡を出し、相手の背後にテレポートさせよう。

コンボキャンセルから時間コントロール技を狙っていく手もある。

近距離からは弱～強コンボをキャンセルして戒めの洗礼を狙う。中間距離からは、戒めの洗礼をちらつかせつつ、突然殴りかかるのも有効。

近～中距離戦

ウォンの主力兵器

戒めの洗礼

・中間距離から方向指定して直接狙ったり、コンボから狙ったりと、使いどころは多い。

戒めの洗礼の軌道は、戦慄の伏線として再利用する。逆に中～遠距離からは幻惑の軌跡で相手を走らせ、戒めの洗礼で狙い撃ちする。

中距離戦を嫌った相手は完全な世界の餌食となる。逆もまたしかり。

近～中距離戦

相手の行動を制約する

幻惑の軌跡（横ショット）
中間距離で相手のクイックダッシュを牽制する。時折剣を消せば、相手の判断を鈍らせる効果もある。

→ 相手を牽制 →

戦慄の伏線
多用しすぎると相手に意識されやすい。さりげなく相手を誘導し、狙いすまして当てれば効果絶大。

遠距離戦

実際の効果よりも、威圧感を重視

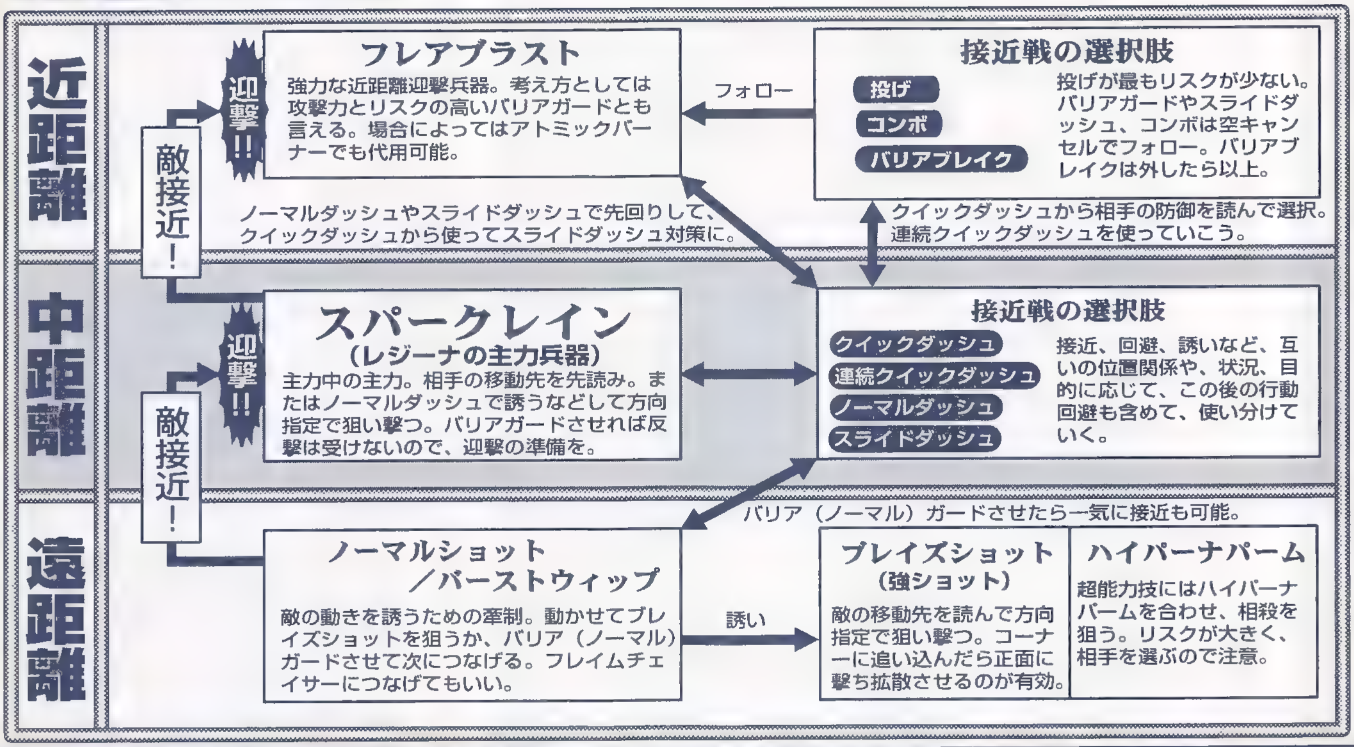
完全な世界
時間を止めてコンボを狙う。近～中距離では相手に阻止されやすいので、距離を離すための工夫が必要だ。

→ 相手を牽制 →

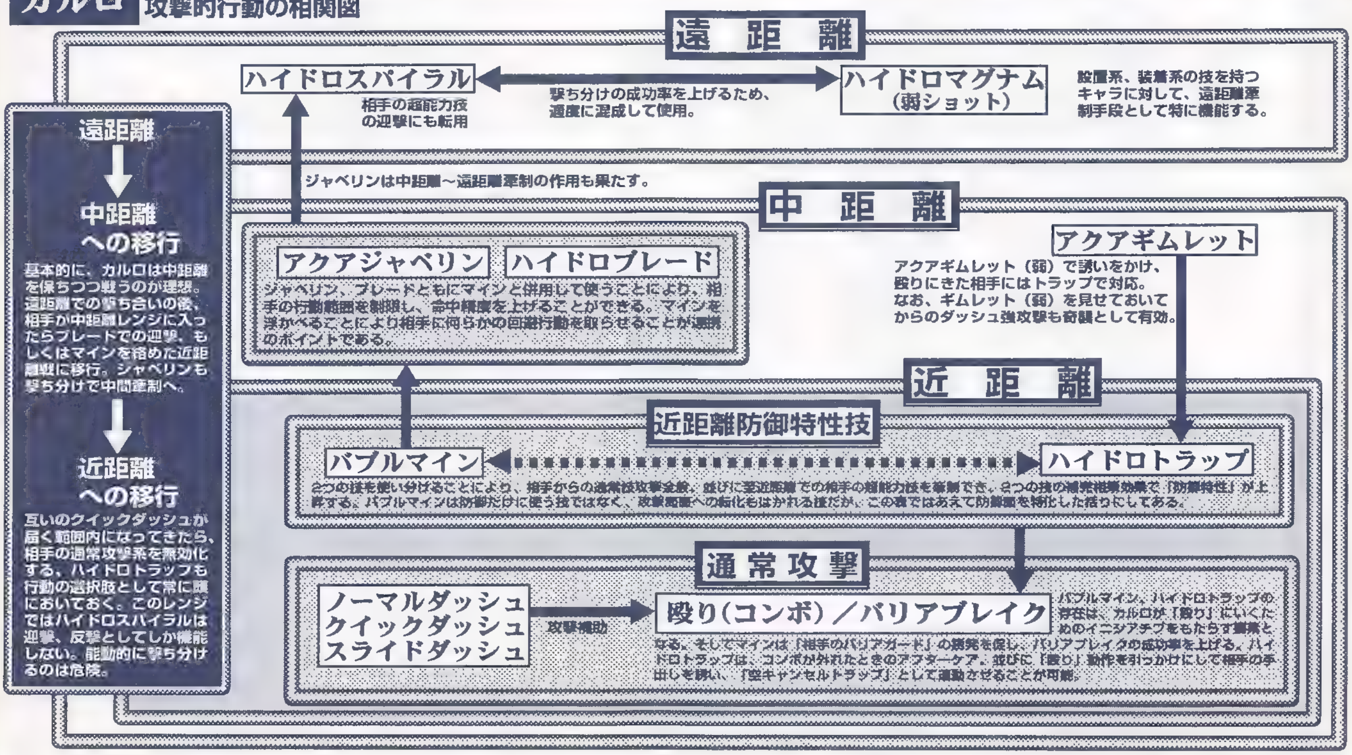
悠久の誘い
相手が遅くなることを利用してコンボを狙っていく。発動が早いので、相手がギリギリ完全な世界を阻止可能な距離が狙い目。

相手とウォンの間に戦慄の伏線の軌道を挟めば、近寄りづらいというプレッシャーを与えることができる。

レジーナ 攻撃的行動の相関図



カルロ 攻撃的行動の相関図





その歌声に希望を託して

パティ攻略

まずは、音塊を設置することで有利な状況を作り出してから相手を攻めていくことを考えていこう。

担当：伊勢猫

コマンド一覧

●ホーリーウィスパー（強or[illegible]＋強）●プレリュードキー（[illegible]＋弱）※【追加】エターナルハープ（レバー半回転＋弱）●スイートトーン（レバー半回転＋弱）
※【追加】共鳴（レバー半回転＋弱）●ソニックラプソディー（レバー半回転＋強）●リバースノイズ（[illegible]＋強）●セイントレクイエム（[illegible]＋弱）●ホーリーパージ（[illegible]＋強）

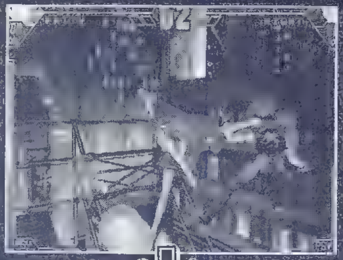
間隔を考えて「音塊」を設置

攻撃判定の派生が早く、ダメージ効率の高い超能力技を持っていないパティにとっては、プレリュードキーで設置した音塊をどれだけ有効活用できるかが勝敗を分ける。

クイックダッシュが届くぐらいの中間距離では、相手の超能力技を避けたあとなどのスキに設置するのが基本。プレリュードキーは硬直時間が短いため、プレリュードキー→ダッシュorスライドダッシュとしていくことで、クイックダッシュからのコンボを狙ってくる相手に対しての「誘い」としても使っていける。

さて、音塊を設置していくうえでの注意点としては、1カ所へとまとめて設置しないことがそれ。追加入力やほかの超能力技で共鳴させていくことを考えても、共鳴させたいときにサイコゲージがないようでは意味がない。最低でも常にリバースノイズを使えるように45%以上はサイコゲージを維持しておきたい。

また、密集した配置では攻撃範囲が狭くなってしまうと共に、使い切った音塊を設置し直さなければならないため非効率的。それよりは個々の音塊がギリギリ共鳴しない距離での設置を基本に、広範囲を共鳴させたいときにはエターナルハープやスイートトーン～共鳴を使っていくほうがいい。





弱→強コンボからキャンセルしていけば通常ガードされても、硬直が短くなるために確定の反撃を受けることは基本的にない。

「音塊」は個別に共鳴

設置した音塊は、ホーリーウィスパーやソニックラプソディーを使って「共鳴させた音塊が盾になる」ような位置へと移動してから個別に共鳴させていくのが基本形。音塊の陰へと隠れるように方向指定を使ってホーリーウィスパーで共鳴させていくことで、攻撃すると同時に共鳴した音塊で広範囲をカバーしていくことができる。しかも、距離が近い場合であれば、相手の超能力技を打ち消しながら硬直へと攻撃をヒットさせていくことが可能なうえに、クイックダッシュの牽制にもなる。

さて、相手が設置されている音塊を警戒して近づいてこないようなら、移動してからさらに新しい音塊を設置していくわけだが、自分の周囲に音塊を配置できるスペースがないなら、スイートトーンを使って相手の近くへと音塊を設置するのも選択肢の一つ。

とはいえ、それを見てクイックダッシュしてくる相手も多いので、スライドダッシュや早めの～共鳴→プレリュードキーなどで対処していこう。



設置した音塊の陰からホーリーウィスパーを使って共鳴させていけば大きな防御壁を作る。

攻撃の起点を作って攻める

音塊を設置して、それを共鳴させて…といった闘い方が攻撃の主軸とはいえ、対戦する相手のキャラやプレイスタイルによっては闘い方を変えることが必要不可欠。特に遠距離でも効果を発揮する超能力技を持ったウォンやエミリオといったようなキャラに対しては、こちらからも積極的に近づいてプレッシャーをかけていくことが必要になる。

さて、具体的な攻撃の起点となる超能力技は、壁で反射する性質を持ったソニックラプソディーがその代表格。弾速がそれなりに速く、攻撃判定も大きいために避けづらいのは大きなメリット。壁で反射させて相手に到達する時間を遅らせていけば、クイックダッシュで近づくこともできる。

しかし、もっともその効果を発揮するのは相手の周囲に音塊が設置されている状況で、お互いの直線上に設置されている音塊を警戒して横方向へ通常ダッシュで回り込もうとする方向へ先読みで撃ち出していくと効果的。また、お互いが結界の壁に対して垂直に位置しているなら、真後ろ方向へと撃ち出してからクイックダッシュで接近していくのも選択肢としては悪くない。



ラプソディーは方向指定で壁へと撃ち出せば攻撃の起点になる。

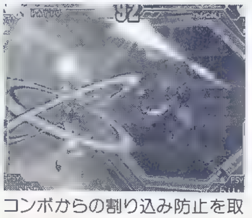
これ以外ではスイートトーンも使い方によっては攻撃の起点にすることが可能。具体的には、共鳴の超能力技を打ち消す能力を盾にしてクイックダッシュをしていけば、少ないリスクで相手へと近づくことができる。また、ホーリーパージで相手を閉じこめたあとにも、音塊を設置すると見せかけて共鳴を撃ち出し、クイックダッシュからのコンボを狙っていくこともできる。



スイートトーンは戻ってくるところを計算に入れておくといい。

リバースノイズ返し技一覧表

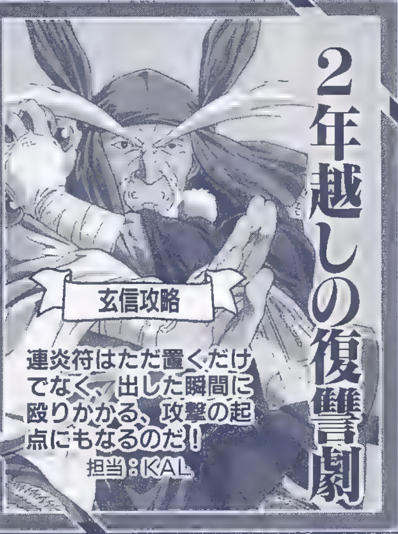
キャラ名	超能力技	可否	備考
パティ	セイントレクイエム	×	不可
	ホーリーパージ	×	不可
ウェンディー	ボルテックスストリーム	×	不可
	アースゲイル	▲	一応は取れるが攻撃判定は発生しない
玄信	符護術	△	前半部分を回避してから返すことが可能
バーン	ゴッドフェニックス	△	手元を離れてからなら返すことが可能
カルロ	サーペントブレス	×	不可
	アクアギムレット	△	3本出された場合のみ2段目から可能
レジーナ	バーストウィップ	△	判定の関係では取れないこともある
ゲイツ	オールレンジミサイル	△	飛び方によっては潰される場合がある
	スタンコレダー	△	距離によって相打ちになることがある
キース	ブリザードトゥース	△	手元を離れてからなら返すことが可能
エミリオ	シーカーレイ	△	リフレクターの位置によっては相打ち
	トリニティーレイ	△	リフレクターの位置によっては相打ち
	アークエンゼル	△	回避した後に終わり際のみなら可能
ガデス	アステロイドベルト	▲	一応は取れるが攻撃判定は発生しない
	グラビティー∞	▲	一応は取れるが攻撃判定は発生しない
	メテオブッチャー	×	投げ扱いなため、不可
	シェービングウォール	×	投げ扱いなため、不可
刹那	ネガティブドレイン	×	投げ扱いなため、不可



コンボからの割り込み防止を取って返していくことも一応可能。

リバースノイズ不能技一覧表

攻撃判定を持っている超能力技に対して、リバースノイズで返せるかを一覧表記。×は基本的に返すことができず、△は条件次第では可能、▲は攻撃判定が発生しない。また、PSYインパルスも取って返すことが可能。



2年越しの復讐劇

玄信攻略

連炎符はただ置くだけでなく、出した瞬間に殴りかかる、攻撃の起点にもなるのだ！

担当：KAL

サイキック界を代表する数設系キャラといえば、この玄信だ。ほかに類を見ない強力な設置型超能力技、連炎符を軸に、攻めと守りの両面をパワーUPしていこう。

連炎符は離れたらすぐに出していこう

これまでの紹介記事などでもくどいくらいに言ってきたことだが、玄信の行動は、常に連炎符を中心に組み立てられている。とにかくここを強調しておきたい。

とりあえずどうするか、なんてときや、攻め込むとき、守りを固めるときなどにも、連炎符を中心に考えを進めていく。

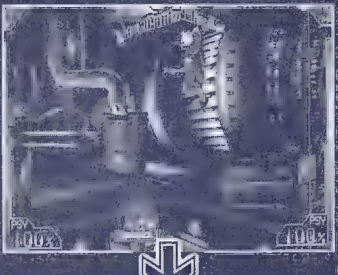
では実際に、どういった場面で連炎符を出していけばいいのか。この部分がなかなかわかりにくいと思われるが、

「相手と近くない限りは、すぐ出してかまわない」

というのが結論。連炎符は出がかなり早く、それでいてスキがほとんどない。したがってよほど近くで出したりしなければ、発射のスキを攻撃されるなどということはない。

目安としては、クイックダッシュ1回でいきなり殴られそうな近～中のあいだくらいの距離では、少し相手の行動を見てから出す。それ以上離れているときは、迷わずすぐに出していこう。

まずは方向指定せず、おもむろに出すのだ。





ラウンドスタート直後などは、真下か真上にダッシュしてからおもむろに出すといい。離れたら連炎符が基本だ。

1個設置したあとの各種戦法

連炎符を1個出すことができたら、そのあとはかなり多くの選択肢が待っている。

●離れているとき
①鬼火魂を出す
②連炎符を出す
③ノーマルダッシュで離れる
●クイックダッシュ1回で届きそうなとき
①すぐ殴りにいく
②鬼火魂を出す
③通常移動で連炎符を盾にする

代表的なものを挙げると大体このようになる。

相手との距離が離れていて、1回のクイックダッシュからでは殴りかかられる心配のないときなら、鬼火魂か連炎符を出そう。結界の壁までまだ距離がありそうなときには連炎符を、壁が見えているなら鬼火魂を、というように使い分けていくのがポイントだ。

さらに、連炎符を出すときは、すでに設置してあるやつを消しにくる相手なら、追加の連炎符を方向指定なしで出していき、動いてなんとかしようとする相手なら広いほうへ出すようにして、行動範囲を狭めていくのが理想。

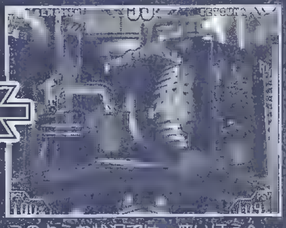
同じくこの状況で鬼火魂を出すときは、

“狭いほうへ出す”

のを基本とし、すぐさま連続して、

“広いほうへ連炎符を出す”

というのを一連の流れとして覚えておこう。狭いほうへ鬼火魂を出すのは、フタをして隙間を抜けてくるのを防ぐためで、その直後に反対の広いほうへ連炎符を出すのは、こちらが本命だからだ。逆だと連炎符が端にいってしまう。



このような状況では、狭いほうへ…。



鬼火魂を出して隙間を埋めつつ…

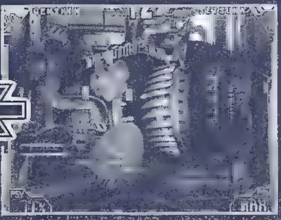


反対側の広いほうへ本命の連炎符を射出。

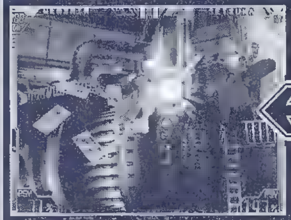
相手との距離がやや近くて、お互いダッシュからの攻撃が十分考えられる場合は、それくらいの距離のときの相手の様子をよく見て、傾向から、「殴りたがる相手」なのか？「安全重視でまずは離れていく相手」なのか？に合わせた対応をとろう。

殴りたがる相手に対しては、連炎符を出した直後の速攻クイックダッシュ→強攻撃が有効だ。理想は常に、連炎符を追いかけるかたちでダッシュしていくというものだが、相手が動いて連炎符と違う方向に行ってしまってもこれは仕方ない。

またクイックダッシュしたあと、毎回強攻撃を出すのではなく、状況に合わせた判断を下せるように注意していきたいところ。例えば微妙に近いときは、クイックダッシュした直後にほんとに早く強攻撃を出して確実に打ち勝っていくとか、それがどうも当たりにくいなら、ダッシュ後弱攻撃単発だけにとどめてみるとか。さらに「連炎符→追いかけクイックダッシュ攻撃」であるこの戦法をかわしてから、確実に殴りにくる上級者が相手なら、クイックダッシュ×2や、クイックダッシュ→スライドダッシュなどで動きに幅をもたせていく…などの機転が重要になる。



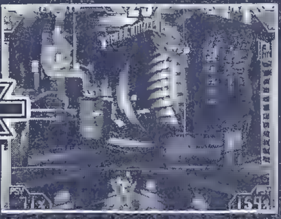
やや近い間合いで連炎符を出した直後に、速攻クイックダッシュ…。



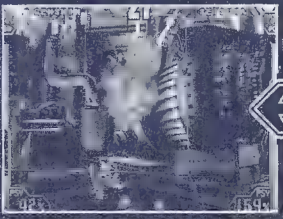
ダッシュしたらすぐに強攻撃で連炎符追いかけ攻撃だ。攻撃の基本。

安全重視でまずは離れていくとか、こちらのダッシュを毎回ノーマルダッシュやスライドダッシュで回避しようとする相手に対しては、連炎符から連続して鬼火魂を、方向指定なしで出していこう。考え方としては、これを“動く連炎符”としてとらえ、この間にサイコゲージを回復しつつ相手の動向を探っていく。

玄信の戦法の全体的な方針はおおむねこんな感じだ。とにかく初めは連炎符で、これで相手の行動範囲を狭めていきつつ、時にはスキがないのを利用して連炎符からダッシュ→攻撃にいくのだ。



ダッシュをスカして…という相手には、連炎符から連続して…。



鬼火魂を出してプレッシャーを与えよう。

コンボは強攻撃から

玄信のコンボは、可能な限りダッシュ強攻撃からつなげていきたい。ダッシュ強攻撃は出が早く、タイミングがよければ再度クイックダッシュ弱→強や、弱×4などを入れることができるからだ（軽量級を除く）。また通常の強攻撃ヒットからのほうがはるかにつなげやすいので、相手がかなり近くにいるときは、少し通常移動で接近し、鬼火魂にならないよう注意しつつ直接殴るようにしよう。

重量級が相手なら、弱×4コンボのあとクイックダッシュから再度殴りが入る。これも毎回狙っていき、バリアガード、投げと選択を増やしていこう。

コマンド一覧

●鬼火魂（強可 ↓↘→＋弱）
●連炎符（←→＋弱）
●呪縛殺（↓↘→＋強）※［追加1］↑↘→←↘↑弱＋強、ガード＋弱、ガード＋弱＋強
※［追加1］護法脚（→→＋弱）
●金剛輪（←→＋強）※［追加2］↓↘←→↘↓ガード＋弱、弱＋強、ガード＋弱＋強
●轟雷珠（レバー半回転＋弱）
●符護術（レバー半回転＋弱＋強）

コマンド一覧

●ダークサイドソウル（強 or ➡➡＋強）●ダガーズシャドウ（レバー半回転＋弱）※【追加】弱を押し続けて離すと、弾数が変化●ダークウェッジ（➡➡＋弱）●シェイディークラウド（➡➡➡＋弱）
●ネガティブドレイン（相手と接近時➡➡＋強）●ミラーズコフィン（➡➡＋強）●ブラックサン（レバー半回転＋強）※【追加】強を押し続けて離すと、巨大化する●ザ・ダークネス（➡➡➡＋強）



人工の己に宿る自我

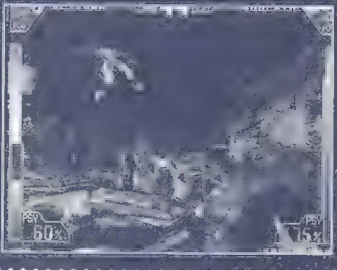
刹那攻略

バリアブレイクが非常に頼りになるぞ

担当：MVP

中～遠距離が強い刹那だが、これはつまり、相手のバリアガードミス、ノーマルダッシュで相手が「自爆」するのを待つのが強いといえる。

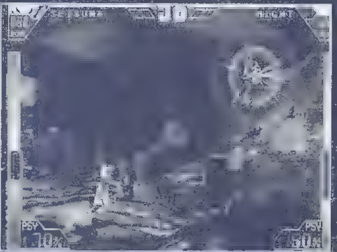
したがって、ガードがきちんとしている相手でノーマルダッシュを多用せずにスライドダッシュ等でじりじり寄られると、実はあまり強さを発揮できない。まずは相手のレベルを見極めるのが重要だ。「自爆」してくれる相手なのかそうでないのか。「自爆」してくれる相手にはそのまま遠距離のダガーズシャドウでOKだが、そうでない場合、つまりガードが堅い相手には、近距離で勝負しないといけない。やや苦しいが近距離での動きを見てみよう。



ダガーズシャドウでいい相手にはそれでいいが…。

魂を主力にする

刹那の苦手な近距離でのメインとなる超能力技は、ダークサイドソウルである。やはりそのスキのなさが重要で、弾速の遅さと誘導性能から、スライドダッシュで抜けづらいのもいいところ。つまり前方に盾を張りつつ接近できるのである。クイックダッシュ性能や殴り性能がかなり悪い刹那にとって、これは非常に重要なことだ。



スキのないダークサイドソウルが攻めの第一歩となる。

次は、ダークサイドソウルからの動きを見てみよう。

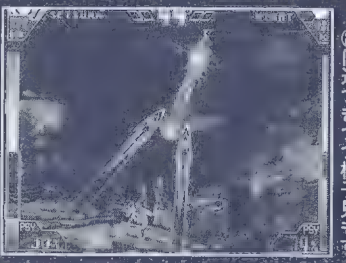
基本的にその動きは3種類あり、

①ダークウェッジ
②スライドダッシュ
③クイックダッシュ

である。

①はダークサイドソウルを横方向のノーマルダッシュでかわす相手に使う。ここで約3分の1ぐらいの人がショット系超能力技を撃ってくることが多い。そこで、相手のノーマルダッシュが終了するぐらいでダークウェッジを入力しよう。うまくいけば相手の超能力技の出がかりをつぶせ、悪くても相打ちになり、ダメージ面で非常にお得となる。ダークサイドソウルのあとに少し待ってから入力するのがいいタイミングだ。

②は近づきつつ様子見もするといった感じで、このあとの選択肢の幅は非常に多い。



ノーマルダッシュの後にショットを撃ってくるならコレ!!

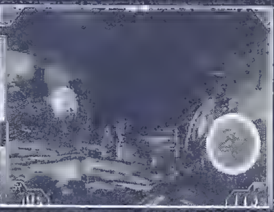
刹那の場合、ノーマルダッシュが長すぎるので、移動はなるべくスライドダッシュにしていこう。そうすれば自然と中央付近に向かうので陣取りもしやすくなる。

さて、スライドダッシュしたあとはどうなっているかというと、

「殴りを狙える」

のである。クイックダッシュから最速に近いパンチ（青い残像が見えないくらいでパンチが出る）を意識しつつ殴りにいくのもいいし、投げ、バリアブレイクも選択肢に入る。

もしくは相手側との距離が若干あるため、相手もクイックダッシュしてくる可能性があるから、ダガーズシャドウを入力しておいて大ダメージを狙うのもいいだろう。



選択肢が多いスライドダッシュ。ここからが本当の勝負だ。

③はいきなり攻めにいく形となる。このクイックダッシュは相手に超能力技でカウンターをとられる心配がない分、殴りがヒットすることはまずない。

つまり、投げかバリアブレイクの二択を迫ることになるのだ。上級者が相手だと、逆に投げを置いとかれてしまい返されることも多いが、基本的に二択を迫っていく。

クイックダッシュをする際、相手がダークサイドソウルをノーマルダッシュで避けたときは、クイックダッシュが完全に終了したぐらいがちょうど密着になるため、やや遅目に投げやバリアブレイクをやる必要がある。注意していきたい。



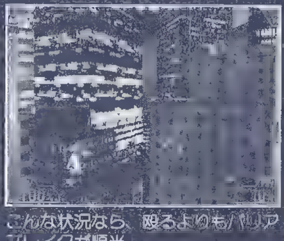
いきなりクイックダッシュからの二択でもいい。投げ多めが[illegible]

強力なバリアブレイクが頼みの綱

刹那のバリアブレイクは、全キャラ中最速の出と速さを誇り、しかもリーチが非常に長く頼りになる存在である。

まず第一に挙げられる狙い目としては、反撃に使うもの。普通はクイックダッシュからの殴りをメインにしていくべきだが、接近戦でプレッシャーを与えにくい刹那は相手にサイコチャージを容易にされやすく、つまり回避バリアをとられやすいのが実際である。

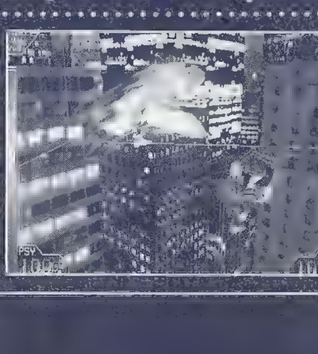
したがって、コンボ部分のダメージしか入らないことが多く、それならばバリアブレイクでより多くのダメージを狙うのが一つの手となり得る。リーチが長いのでかなり早めに出していってOKだし、例え反撃にならなかった場合でも、相手がバリアガードをすぐにしてくれればヒットするので、確率的にかなり有効だ。



こんな状況なら、殴るよりもバリアブレイクが順当。

もう一つはスライドダッシュ後に使うもの。このとき相手がクイックダッシュしていれば後ろからそのまま襲う形になるし、もしスライドダッシュを見られた場合でも相手はバリアを張りやすいので、ヒット確率は高い。当たり前だが、通常ガードだと背後から殴られる可能性があるから、バリアガードする人は多いのだ。

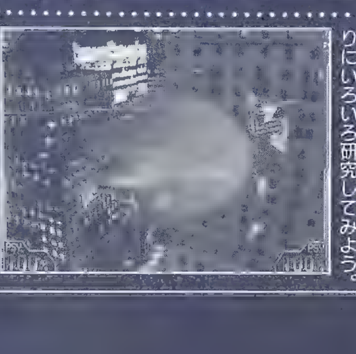
このように、発生スピードとリーチを生かしたバリアブレイクを狙うときに、発生スピードが速いがゆえ、バリアガード入力が間に合わずに通常ガードされてしまうことがあるということを覚えておいてほしい。



スライドダッシュを見せてバリアブレイク。なかなかいいぞ。

いきなり投げとの二択にバリアブレイクを使う場合は、投げの発生にあわせて入力するぐらいでいい。つまり、相手の目の前までいってから入力していくぐらいにしていくと、ちょうど二択になりやすいというわけだ。

とにかく、刹那はこのバリアブレイクをいかにうまく使えるかがカギとなる。自分なりにいろいろ研究してみよう。



目の前までいってバリアをちゃんと出させるようにして二択だ。

一番星もリニューアル!

キッカービギナーに贈る珠玉のページ

目指せ! サイキッカー超新星!

今回から始まった当コーナーだが、要は一番星セカンドと思いねぇ。ビギナーが陥りやすいキャラ別難関対策を、お兄さんと一緒に解決していこう。

第1回 「焚火じじいを懲らしめろ」

お兄さん 田渕健康
くそガキ こーじ山下
特別ゲスト KAL

～KAL玄信の～ 目論み其の一

連炎符を蒔くのは玄信の初手だ。攻撃牽制・防御に使えるのはともかく、相手の動きを制限するような、自分に有利な陣形を形成するのが連炎符の第一目的だからなぁ。

相手の動きを制限できれば、基本連携の「鬼火魂重ね→バリアブレイク」などもやりやすくなるし、連炎符を消そうとやっきになって相手が超能力技を出してくれれば、その隙を狙って攻撃もしかけやすくなるので一石二鳥ってカンジじゃないっすか。

玄信との対戦が慣れてないと、連炎符で自分のペースが乱されること間違いないので、ビギナーには壁になりやすい要素の1つかなぁ。玄信使いの人口が少なめってのも、対処法を確立させづらくしているっつーね。

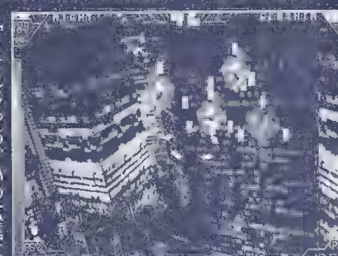


どれだけ蒔いても損はない連炎符。相手を追い込むのに最適。

呪術師の罠

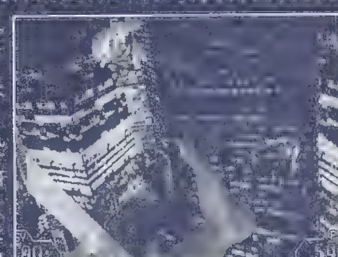
「ぐはあああああ!」
「毎度お約束だが、どーしたよこーじ山下や?」
「ぷ、ぷっちー選手!!、実はですね…」
【突如現れる謎の影】
「ふふふふ…まだまだ甘ぇな。え?こーじ山下よォ!」
「誰だッ!?…あ―あなたは、本誌玄信担当のKALさん!」

「ちったあ腕が上がったかと思いきや、玄信対策がまったくなっちゃいないですな」
「そ、そうなんですよぉ。普段はともかく、連炎符をモリモリ蒔かれると、もうど～していいかわかんなくなっちゃって…」
「そうさなあ、こーじの使っているマイトだと、ライトニングソードで一気に連炎符を薙ぎ払えるという手もあるが」
「あ、そうですよね!じゃあ連炎符を蒔かれる度にソードで消せばいいんですか!」



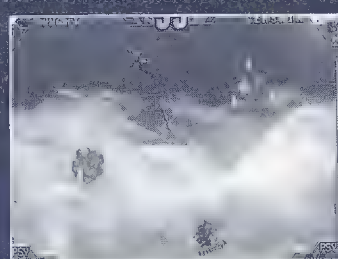
玄信の代名詞ともいえる連炎符。設置系の中でも最も厄介な技だ。

「…それじゃあ、いつ玄信にダメージを与えんだ?サドンデスまで焚火消しに付き合うつもりかよ」
「うぅ…」
「連炎符を積極的に消しに行くときは、あくまでも"自分の行動（攻め）に支障が出るかなァ?"と思われるときだけだ。自分が連炎符に囲まれたときは消さざるを得ないが、何も、蒔かれた焚火を1つ1つ消していく必要はないんだよ」
「なるほど」
「玄信が"自分の守り"に連炎符を使うときもあるが、それはしょうがない。ただ、連炎符にビビって手をこまぬいていたらそれこそ玄信の思うツボだろう。いかに連炎符を捌きつつ自分のペースで玄信を追い立てられるか、それが肝要なのさ」
「そのために、"自分の攻めの妨げになる"と判断した連炎符は率先して消していっていいんですね」
「そゆこと。あと、"消そう"と思ったら、素早く行動すること。連炎符に近寄ったまま、少しでも躊躇すると鬼の足に蹴られて以上だからな。焚火の近くで技を出すときは、鬼の足の間合いもよく見計らってな」



乱戦になるとつい存在を忘れがちになるので注意な。

「よーし、これで何とかなるような気がしないでもないぞ」
「フッ、少しは対応策を講じてきたようだな」
「ういっすーいっちょリターンマッチお願いするっスー」



調子に乗ってソードでバリバリ焚火を斬ってると、出し終わった隙を狙って[illegible]が。注意!

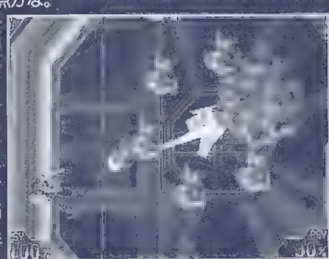
～KAL玄信の～ 目論み其の弐

符護術は吹っ飛びダメージをくらって初めて出せる回避&攻撃技だ。

最速で出せば、回避バリアよりも断然早く出せるので、壁際近くでも「壁ダウン▶超能力技」をくらわなくて済む。

相手が殴りに成功して、調子に乗ってキャンセル超能力技につなげようとしたところを、符護術で反撃されたときのモチベーション低下は計りしれないものがあるだろうな。

ただ、唯一の欠点が「消費サイコゲージが70%」と、少々多めな点かな。



全弾ヒットするとえれー痛え符護術。精神的ショックもデカイ。

奴のゲージをチェックしろ

「ぐはああああッ!」
「このパターンも飽きたな。で、どうしたよ?」
「ってゆうか、玄信にコンボから超能力技を入れられないんですよぉ～」
「ああ、符護術ね。そりゃ注意してれば問題ないっしょ」
「って言われても…」
「とにかく、確実なのは玄信のサイコゲージが70%あるときは、コンボを最後までつなぐのを控えることった」
「いちいち殴るときに確認しなくちゃいけないんですか?」
「慣れてないうちは、"ああ、玄信のサイコゲージが何となく多めにあるな"と思ったら、コンボを途中で止めてもいいだろうな。例え相手が壁際にいるといっても、最速で符護術を出されると反撃されちまう可能性大だからな」
「70%以下ならそのまま超能力技までつなげちゃってオッケーな訳ですね」
「いや、"強攻撃"など、相手が吹っ飛ぶ攻撃を当てた際は、攻撃をくらった相手は"サイコゲージが10%回復"してしまうんで、正確には玄信のサイコゲージが60%以上あったら、壁に相当近くないかぎり、超能力技までつなぐコンボは成立しないと考えていいな」
「そうか、玄信のサイコゲージにさえ気をつけていれば、符護術にひっかからなくて済むわけですね!」
「ふふふ、果たしてそううまくいくかな?」
「あっ、KALさん。今度は負けませんよ。符護術対策はもうばっちりっスよ。いっちょ勝負しますか!」
（2時間後）
「おーいおいおい」
「…どうしたんだよこーじ?ええ?今度は符護術にはひっかからなかったけど、全然殴らせてくれなかった?」
「って言うか、KALさんが全然ダメージくらわなかったから、符護術出す機会がなかったっぽいっス」
「…ブザマね。」

（つづく）

対玄信戦之心得

本日の課題

壱 連炎符にばかり気を取られるな! 自分のペースを守りつつ闘え!

弐 コンボを入れる際は、常に玄信のゲージをチェック! 符護術の存在を忘れることなかれ!

おハガキ募集!

当コーナー「サイキッカー超新星」では、皆さまの質問・疑問、こーじ山下への叱咤激励苦情などを受け付けております。キャラクター別に「この攻撃が嫌だ」「苦手な連携をなんとかしてくれ」なる要望がありましたならハガキにてお寄せ下さい。ハガキをくれた良い子には、2012ムックで自主ボツになった渋健のストーリー原稿（すげー長い）を抽選で2名に強制送付。宛先はゲーメスト編集部「超新星質問奈落」係まで。

CYBER TROOPERS VIRTUAL-ON

電脳戦機バーチャロン

ORATORIO TANGRAM
オラトリオ・タングラム



オラタンが発売されてから早くも5カ月たったわけだが、みんなオラタンプレイしているかな？

そろそろ全国のゲームセンターでも出現したんじゃないかと思うヤツの紹介が今回やっとできる。

CPU戦を楽しく遊んでいると、突然乱入してくる噂のヤツ。もう対戦でも乱入された人もいるかもしれないが、12番目のバーチャロイド(?)、その名も「アジム」。

その出現条件と使用方法についてと、アジムの武器について、ピックアップしながら紹介していこう。

危険な攻撃の数々

アジムの機体性能は、一般的に高機動と薄い装甲、そして、鬼のような旋回能力といわれている。

これは間違いではないのだが、自分がアジムを使用したときには少し異なってくる。というもの、攻撃力と機動力を故意に変化させることができるからだ。

やり方は、攻撃力を上げるのが前ダッシュCW、機動力を上げるのが空中前ダッシュCWとなる。また、攻撃力はレベル3まで、機動力はレベル5までレベルアップさせることができる。

他にも、ワープゾーンを作って瞬時にべつの場所へ移動したり、はっきりいってメチャクチャだ。

攻撃もかなり凶悪で、RW、LW、CWがどれも強力なものばかり。当然それに対応しているターボショットもずば抜けて強く、中でもRT+CWのターボショットは鉄板がぐるぐる飛んでいき、ほとんどの攻撃を弾きながら相手に突進していく極悪な攻撃。

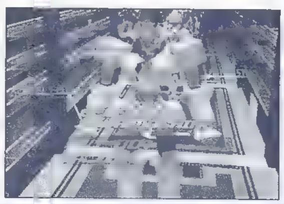
対戦に勝っても何ともいえない後味の悪さを残すこの機体、対戦で使用するのは…、遊ぶならCPU戦で攻撃を試してみてはいかがだろうか？

出現条件

アジムがCPUで出現する可能性は常にあるが、その出現確率は非常に低い。ただ、時間切れで勝利を収めるたびに出現する確率が高くなっていく。

使用方法

工場出荷より3カ月経過した後、ランダムセレクトに合わせターボボタンを2つ押すとアジムが出現する。アジムが出現した状態でスタートボタンを押せばOK。

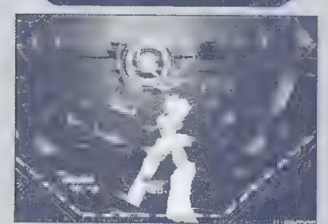


ランダムキャラセレクトに合わせ、両ターボボタンを押す。



CTV-001 AJIM(アジム)

レフトトリガー



センタートリガー



ライトトリガー



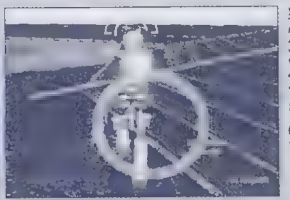
RIGHT & LEFT



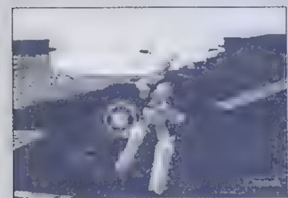
アジムのRWは、威力も高く、連射能力も高いので、かなり強い。また、ゲージの消費が少なく、いくらRWを使ってもゲージが無くなるということがないのだ。ただでさえ強いRWだが、他の攻撃も紹介してみよう。前ダッシュRWはスペシネフの前ダッシュRWの弾が2発出るような感じで、威力も高く使いやすい。ダッシュ攻撃では主戦力となる。RT+RWはエ○リウム光線のような攻撃。攻撃判定が小さいのでヒットさせるのは難しく、ヒットさせても威力はそこそこだ。LT+RWはイマイチ特徴がない攻撃。一応ゲージが満タンならば2発連射することができる。LWは、スペシネフのRT+LWの小さい弾がゆっくり飛んでいき、相手や障害物に当たると爆発するというもの。通常で撃っていればかなり強い。ターボショットなどの攻撃でも、弾速が早かったりホーミング性能が高かったりするものばかりで、形状に変化は見られない。



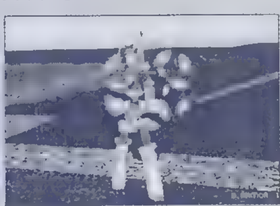
ホーミング性能が低いので、ヒットさせるのは難しいが狙ってみる？



テムジンの前ダッシュRWと使い方は同じ。弾速も速いので使いやすい。



どの攻撃法でも、基本的な攻撃スタイルは同じ。でも爆発するので強い。



2連射までは可能だが、威力もそこそこ。特に使う必要は無いかな。

CENTER



CWの特徴としては、武器ゲージの回復がかなり遅く、使い切ってしまうと回復するのに時間がかかるということ。一番実戦的な攻撃がRT+CWで、バ○ュラのような鉄板を飛ばすのだが、ほとんどの攻撃を弾く性能をもっている。さらにホーミング性能が高く、どこまでも相手を追いかけていくのだ。横ダッシュCW(空中横ダッシュも同様)は、赤、青、緑、白、の弾を放出する攻撃。各色ごとに効果が異なり、ダメージを与える弾や、武器ゲージを減らすといった効果がある。また、この攻撃はゲージ消費量が0%なので何回撃ってもゲージは減らない。LT+CWはワープゲートを作り出すもの。2つのゲートを配置すれば、その間を一瞬にワープすることが可能だ。前ダッシュCWと空中前ダッシュCWはモードチェンジのコマンド。初めに紹介したように、攻撃力を上げるモードと、機動力を上げるモードがある。最大攻撃力はRWがライデンレーザー並みだ。



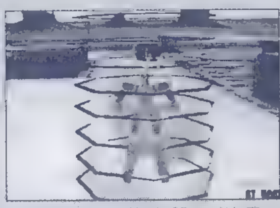
カラーボールにどんな効果があるかは、自分で試してみてほしい。



武器ゲージが100%あれば、3発まで画面上に出すことが可能だ。



機動力のレベルを最大にすると、歩いていてもダッシュ並の早さになる。



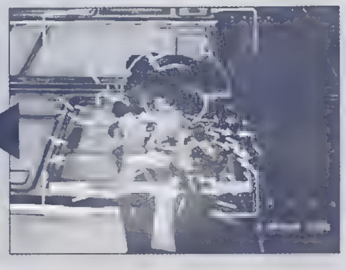
ワープゲートは相手が入ってもワープすることが可能なのだ。

近接攻撃

アジムの近接攻撃はなかなか強い。武器はビームソードのようなもので、リーチがテムジンとフェイーイェンの中間といったところ。射程は、RWが90、LWが60、CWが55となっている。

リーチが長く、振り回すような攻撃のためクイックステップ近接やダッシュ近接も十分狙って行ける。ダッシュ近接からの旋回は、旋回が異常に早いため、かえって逆効果となるので普通に攻撃しよう。

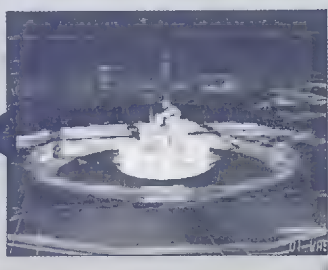
実戦的なものは、やはりRW。とくにガードキャンセルからのRWは非常に早く、ほとんどの近接攻撃に反撃ができるぐらい早いので、試してみてほしい。

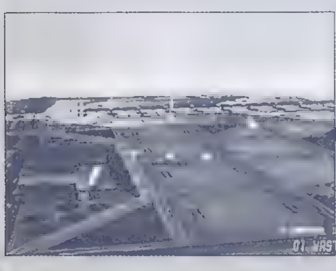




特殊攻撃

右旋回中にCWで特殊攻撃である「自爆」をすることができる。使用するときの条件として、すべての武器ゲージが100%であること。さらに、使用すると、現状の体力ゲージの半分が減ってしまう。しかし、攻撃範囲は非常に広く、半径約300メートル以内であればヒットさせることができるのだ。また、現状の体力の半分ということは、エンジェランの羽のように、体力が少ないときに使っても体力ゲージが無くなるということはないので、障害物に隠れながら使えば効果的だ。でも、旋回中や、攻撃後のあいだに攻撃をくらうので実戦的か？という問題になると疑問だ。





最強VRへの道が見える

（やや誇張表現あり）



バルーバドス

担当：DS-1

前回（8.15号No.230）の続きとして、特殊入力技を使用した戦術を細かく解説。現在発売中のムックとあわせて読むと、理解しやすいぞ。

リフレクトレーザー2強し!!

RWの武器ゲージを使用する3つの特殊攻撃、リフレクトレーザー2、2段リフレクトレーザー、交互リフレクトレーザー。これらのレーザー攻撃は、通常のリフレクトレーザーと比べてスキも少なく、はるかに使い勝手がよい。

特に2段リフレクトレーザーは、バルーバドスの攻撃の中でもトップクラスの威力を誇る。はっきり言って、終始2段リフレクトレーザーを狙っているだけでも、中級者相手に勝ててしまうこともある。



威力の高い2段リフレクトレーザーなら、相打ちでもOK。

ただし、それも対処法（回避法）をつかまれてしまうまでの話で、上級者には発射タイミングを読ませないような、何らかの布石が必要だ。これはしゃがみCWなどほかの攻撃にもあてはまる。その布石になる攻撃が、しゃがみLWのまきびしマインや通常マインによる撹乱および、ハーフキャンセルを利用したCWの連続攻撃である。

マイン散布のプロセス

マインを大量散布するには、属性変更した（M属性にした）右腕のERLが起点になる。まずは敵のスキをついて、漕ぎを併用しながら（右腕のERLで）マインをゲージがなくなるまで撃ち尽くす。すぐさま横ダッシュもしくは空中後ろダッシュLWでマインをさらに散布。右と左の武器ゲージがチャージ中の間に、横ダッシュスライディングCWを使えば、途切れることなくマイン散布が可能だ。途中の横ダッシュLWをしゃがみLW×2にするのもいい。

基本的には回避行動が最優先なので、マイン散布の途中で敵の攻撃を受けたら無理せず回避しよう。特にダッシュ攻撃でのマイン散布は、敵との距離が近い場合にはおこなわないほうがよい。



2種のマインの混合攻撃はコンビネーションとしての効果大。

ブラックホールとピラミッドフィールド

ブラックホールとピラミッドフィールドは、消費ゲージが0%という変わった特殊技だ（必要ゲージ量は100%）。使用時のスキの大きさなどから、どちらも実戦での使いどころは限られてしまう。使うとしても、リフレクトレーザーに派生させるための布石としての意味あいが強い。

ブラックホールは敵の攻撃を完全に無力化してしまう長所を持つが、ブラックホールを形成するまでのスキが非常に大きく、吸い込まれる途中の弾にも攻撃判定があることに注意したい。またブラックホールは、1ラウンドに1回しか使用できないほか、ブラックホール発生中にCW攻撃を使用すると効果がすぐに消えてしまう欠点もある。

ピラミッドフィールドは一度敵を封じ込めてしまえば、敵はピラミッドの中でしか動けない上に、攻撃もピラミッドの外には届かない圧倒的に有利な状況となる。しかし、そう簡単にはピラミッドの中に入ってくれないのもまた事実。狙うのならば、両腕を切り離している状態で、後ろダッシュスライディングCWを当ててダウンを奪った後に使用する。両脚のERLの帰還直前に入力すれば、封印能力を維持したピラミッドフィールドを張れるぞ。



空中の敵にもピラミッドフィールドは有効。

ピラミッドフィールドは、かりに回避されたとしてもリフレクトレーザーに派生させることで、敵の側面あるいは背後からレーザー攻撃をおこなえる。LTによるERL設置からリフレクトレーザーを狙うよりも、CW攻撃→ピラミッドフィールド→リフレクトレーザーと使用すれば、設置の手間がはぶけ、攻撃も途切れずにすむ。この時使うCW攻撃は、しゃがみCW→空中後ろダッシュCWなどから使用したり、立ちCW（ハーフキャンセル）→LT+RWの右腕設置→後ろダッシュスライディングCWから使うなど応用的なこともできる。

後ろダッシュ系のCWはゲージ消費も少なく、特殊技に派生させる場合に便利だ。

ERLのまめ知識

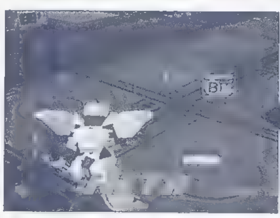
ここではERLのちょっと変わった情報を集めてみました。実戦では役にたたないネタもあるけど、まあ見てくださいな。

●RT+RW近接の射程距離

ERLを弾丸にして撃ち出すRT+RW近接。この攻撃はダブルロックオン圏外の敵に対しても有効だが、気になるのはその射程距離。実は射程370以上の武器であることが判明。でも、一般に流通している基板では確認できないのであしからず。ちなみにRT+RW近接は、ほかの部位のERLを切り離している状態でリフレクトレーザーも撃てるよ。



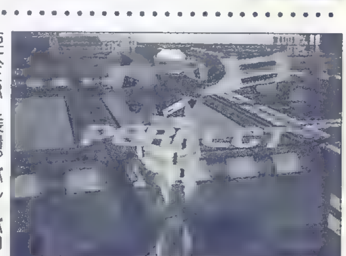
RT+RW近接発動。この後距離370以内で直線上に敵機がいるなら…、



見事にヒット。距離メーターの374.0に注目。

●巨大ERL装備

RT+RW近接をガードでキャンセル。その時、攻撃判定を持つERLに敵が触れて試合の決着がつくと、バルーバドスは巨大なERLをつけたまま勝利ポーズをとる。



巨大ERL装着。バルーバロスでも同じことができるぞ。

●ERLなしビームワイヤー

後ろダッシュスライディングCWは、使用するタイミングによって（おもにERL帰還前に入力することによって）、ビームワイヤーだけで撃つことができるのだ。ERLが本体に収納されたままなので、脚のERLを使う攻撃も問題なく使用できる。単純に後ろダッシュスライディングCWを繰り返し使うことでもERLなしで出すことができるぞ。



ERLがなくてもビームワイヤーに攻撃判定はある。

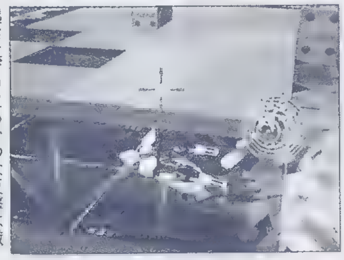
●画面上に何個のマインを出せるのか?

結論から先に言ってしまうと28個×2。だが、あまりにも大量にマインが放出されると、マインが出なくて空撃ちになってしまう。さらに特定の組み合わせで武器を使うと…。

VR別ワンポイントアドバイス

●**テムジン**

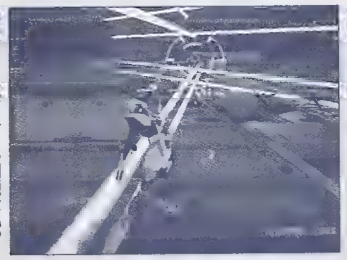
前ダッシュビームライフルの回避可能な範囲外に逃れることが最優先。LT＋RWによる起き攻めは、素直に空中ダッシュで回避しよう。下手な反撃をすると、再びダウンを奪われてしまうぞ。



起き上がりにうかつな反撃は厳禁。空中ダッシュで距離を取れ。

●**ライデン**

中距離でまきびしを大量散布。できればグランドボムもこれで相殺したい。電磁ネットに囲まれたら、しびれてもいいので外側にすぐ脱出しよう。グランドナパームはある程度は必要経費だ。ヘタに動いて本命のレーザーに当たらないように。



地上ならしびれても問題ない。障害物の陰に逃げ込め。

●**フェイイェン**

スキの大きい攻撃厳禁。ハイパーモードなら地上ダッシュ攻撃も控えよう。相手より先にダッシュ攻撃を撃ってもまず当たらない。空中前ダッシュLWなどの空中ダッシュ攻撃が鍵だ。

●**サイファー**

遠距離主体で戦う相手なら、マイン攻撃重視。中・近距離主体なら、空中ダッシュ攻撃後のタイミングに合わせるようにして、しゃがみCW攻撃などのCW攻撃を狙う。

●**アファームドB**

敵の接近は横ダッシュスライディングCWでくい止める。起き攻めはテムジン戦同様に空中ダッシュで回避するが、無警戒の相手には前ダッシュスライディングRWで反撃も可能だ。

●**アファームドS**

実は軽量級なみに攻撃の当たりにくいVR。敵のCW攻撃と空中前ダッシュLWをくらわないように注意して、マイン攻撃で攻めたてよう。

●**グリスボック**

ジャンプ→空中ダッシュ→空中ダッシュキャンセルの回避法で、ミサイルはきっちり回避する。遠距離でかたくなにこちらの被弾を待つ相手には、多少強引にでも2段リフレクトレーザーを撃ってしまおう。

●**ドルドレイ**

中距離でマイン散布に専念。近すぎるとLT＋CWがかわせないし、離れすぎていてもドリルとジャンプRT＋CWが回避しにくい。2段リフレクトレーザーの配置が完了しているなら、ジャンプRT＋CWと相打ち狙いも可。

●**バルーシリーズ**

まきびしなどのマインによる牽制攻撃が重要。LTで設置しにかかるようなら、ブラックホールでERLを吸い込んでしまうのも手だ。リフレクトレーザーだけはくらわないようにしよう。

●**エンジェラン**

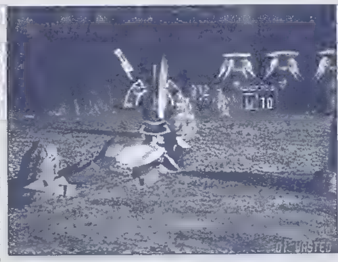
LT＋CWのミラーの影響を受けない唯一の武器がジャンプCW。遠距離からのマイン攻撃と併用して敵を追いつめていきたい。相殺性能の高い武器を多く持つエンジェランには、近距離戦は禁物だ。



ミラーに頼りきっている相手には、ジャンプCWを活用せよ。

●**スペシネフ**

中距離でCWハーフキャンセルの時間差攻撃とまきびしマインを撃ち、ひたすら回り込む。RT＋CWを撃つスキを与えないほどの間断ない攻めで対抗したい。遠距離で撃たれたら2段ジャンプで回避するのが確実だ。



遠距離だと、どんな攻撃の後にもRT＋CWを合わせられてしまう。

限界はまだまだ先にある

1ランク上を目指すために

より上を目指すために必要なものは何だろう。キーワードは、ズバリ「状況判断」だ!

発売から現在に至るまで、さまざまなテクニックが開発されてきているオラタン。もちろん、それらの多くは対戦に大きな影響を及ぼし、マスターすることで大きな戦力になるものばかりだ。

しかし、対戦で必要なものとは、小手先のテクニックばかりではないことも事実。実際、テクニックは十分に持っていても、イマイチ勝率が上がらない、という人もいるのではないだろうか。

そこで、ここでは一度基本に立ち返り、もっと大局的な観点から対戦を見直してみよう。できることの幅を広げていけば、それだけ勝率もアップするはずだ!

視界について考える

ロックオンのシステムが戦術に大きく関わるオラタンにおいて、「視界」の問題は重要。これはオラタンだけでなく、前作のバーチャロンから考えられてきているものだ。

視界からはずれるということは、すなわちロックオンがはずれるということ。死角に回られた側が再びロックオンするためには、ジャンプキャンセルなどの行動を取るのが一般的だが、そこには当然スキが生まれる。能動的に死角を取った側がそこを突けば、攻撃のヒット率も上がるというわけだ。これを考えただけでも、「死角を取る」という行動がいかに重要かが分かる。

いわゆる「交差法」と呼ばれるダッシュ攻撃、つまり相手の背後に回りながらのダッシュ攻撃が有効な理由もこれ。死角に回りながらダッシュ攻撃をすることで、相手の回避ミスを誘発させやすく（理由はこれ以外にもあるが）、オラタンの常套手段の1つとなっている。もちろん、警戒されやすくもあるのだが…。



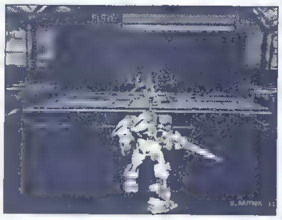
バーティカルターンからの前ダッシュを使って死角に回るのは定石。



死角に回ることで、ダッシュ攻撃を警戒させるだけでも価値がある。

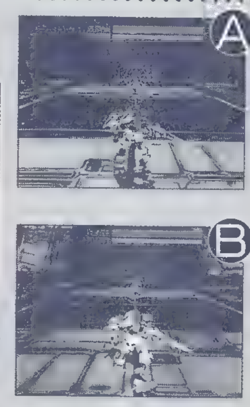
視界は約60度

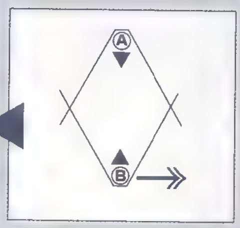




意外に狭い60度という数字。この視界内に相手をとらえているか否かで、戦術にも大きな変化が出てくる。

正面同士なら…





正面同士に立っている状態から横ダッシュをした場合は…、





当然、双方が同時に視界外へと消えることになる。五分。

考え方1つで戦術も変わる

オラタンにおいて、プレイヤーが画面内にとらえることのできる範囲は意外に狭く、前方約60度。単純に横に移動するだけでもすぐに死角へと入ることができるこの範囲だが、少しの工夫で色々な戦術に派生させることができる。

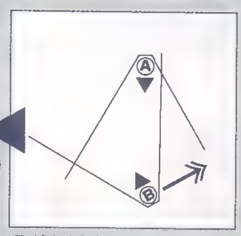
例えば、相手に接近したいとき。相手を正面にとらえている状態を考えた場合、横ダッシュでは当然相手との距離は詰まらず、単純な前ダッシュでは迎撃されやすい。

しかし、斜め前ダッシュなら話は別。横ダッシュよりはやや回避性能は落ちるものの、相手に接近しつつ、最短距離で相手の視界からはずれることができるため、かなり安全に接近することができる。

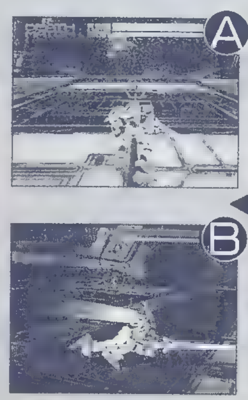
そして、その応用となるのが図で挙げている方法。相手を画面の端にとらえた状態から横ダッシュすると、最短距離で相手の視界からはずれつつ、こちらは相手を画面中央にとらえることができる。足の遅い重量級などは、特に重要な戦術だ。旋回なども活用し、この状況を作ることを考えてみよう。中間距離で相手をダウンさせたあとなどにも使ってみるといい。

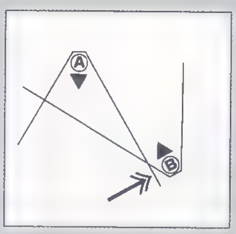
ちょっと見方を変える





BがAを画面端にとらえた状態から横ダッシュした場合…、





画面中央にAを持ってくると、Aの視界からBが消えている。

実戦での応用

相手を視界にとらえつつ死角を取る…というのが理想ではあるが、そういう状況を作るのはなかなか難しい。まずは、死角に回ることを重視するか、はたまた相手を視界にとらえることを優先するか、それを状況に応じて使い分けることから考えていきたい。

相殺性能を考えた戦術

どちらを選択するかを考える際、もっとも重要になってくるのがVRごとの相性。立ち合いで使われる武器の相殺性能や手数の問題だ。

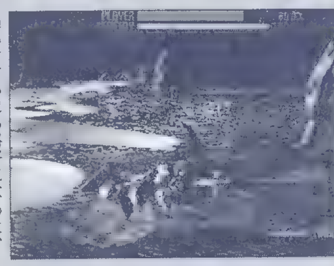
立ち合いで勝てるような相手に対しては、画面内にとらえることを優先し、効率よく攻撃していくことが大切。立ち合いで圧倒し、相手に手を出させず封じ込むことができればこれ以上ない。

一方、手数で押されてしまう、あるいは相殺の相性が悪く、こちらの攻撃がことごとく消されてしまうような場合、正反対の状況になる。なるべく相手と逆の方向に動き、相手の視界からはずれることを考えて戦うようにしよう。

例えばテムジンVSアファームドBの組み合わせ。テムジンはビームライフルやビームソードといったメインの武器がアファームドBのソニックリングでことごとく消されてしまうため、立ち合いがかなり不利になる。こんなときには、撃ち合いで対抗することばかり考えず、相手のロックオンをはずすことを優先して戦うようにしたい。

その典型例となるのが、有名な無限リングへの対処。アファームドBと同じ方向に避けようとせず、反対方向にダッシュするようにすればロックオンがはずれるため、すぐに状況を打開できるわけだ。

逆にアファームドB側は、無駄な動きを極力抑え、ジャンプキャンセルを使って常にテムジンを視界内にとらえることを優先する。ロックオン状態をキープすることで、労せずに立ち合いを制することができるはずだ。


追いかけられる格好になると、かなり長い間苦しい状況が続く。


あえて逆に動き、相手の視界からはずれることを考えよう。

クイックステップを活用せよ

そして、視界を制するための大きなポイントとなるのがクイックステップだ。死角に回り込むことができるうえ、自分は常に相手を正面にとらえることができるという独特の長所を考えれば、クイックステップというものがいかに重要かが分かる。

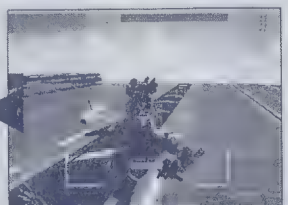
特に、ダブルロックオン距離の長いVRは重要。戦いの中でダブルロックオンの範囲内に入ったときはもちろん、起き攻めなどにも最大限に活用していきたい。

起き攻めのポイントとなるのは、起き上がる側の長い無敵時間。この時間を攻める側がいかに乗り切るかが最大の課題となる。もちろん、起き上がる相手の死角へ、死角へと回ることを前提に、さまざまな方法を開拓していこう。

1つの方法例は、起き上がる相手に対し、前ダッシュで裏に抜ける方法。これで一気に背後を取ることができる。

その後はダブルロックオンの距離を保ちつつ、ジャンプキャンセルで素早く振り向き、さらにクイックステップなどで揺さぶりをかける。

このときの距離は、もちろんVRごとに変えていくべきだろう。相手VRよりも長いダブルロックオン距離を持っているなら、その差を最大限に活用していきたい。こちらはクイックステップが可能で、相手はできない。この距離なら、明らかにこちらが有利な状況になるはずだ。


攻撃を避けやすいこと自体にも意味があるクイックステップだが…、


常に相手方向を向いてくれるのが最大の長所となっている。


しかも、1回のクイックステップで相手の視界の外へ。


例えばこんな起き攻め法。まずは前ダッシュで相手の背後に回り…、


距離を調節しつつジャンプキャンセル。さらにクイックステップへ。

死角を取られたときには…

それでは、逆に相手に死角を取られたときにはどう対処していけばいいのだろうか。

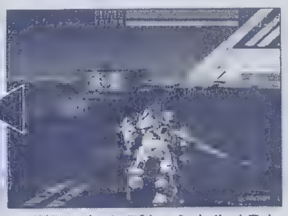
もちろん経験から相手の動きを読むことも重要だが、それとともに画面上、あるいはそれ以外の「情報」を活用することを忘れてはならない。

距離メーターをしっかりチェック

近距離において、クイックステップなどで死角に回られたとき。こんなときに重要になるのが距離メーターだ。

例えば、相手はアファームドB。クイックステップで背後を取られたのでジャンプキャンセルし、もちろん近接攻撃を警戒してガードを考えた。しかし相手は裏をついてダッシュ攻撃へ…。こんなケースも少なくないはずだ。

こんな状況でもしっかり距離メーターを確認しておけば、近接がくるのか否かを判断することができるはず。近ければ近接攻撃を警戒し、距離が離れたようなら通常の武器攻撃を警戒して避けることを考える。相手が見えない状況でこそ、距離メーターをしっかりチェックするように心がけておきたい。


近距離でジャンプキャンセルするときは、距離メーターに注意しよう。


相手との距離を知っておけば、近接攻撃にくるか否かを判断できる。

「目」がだめなら「耳」を頼りに

相手を目で確認できないときにもう1つ重要になってくるのが、「音」。ダッシュ音や攻撃時の音を聞いていれば、相手がどんな攻撃を仕掛けてくるのかが少しは把握できる。

もっとも代表的な例となるのが、テムジンのサーフィンラム。頭上をこえるように空中前ダッシュされても、「キーン」という独特の音からサーフィンラムを確認することができるはずだ。

このとき距離メーターまで合わせて考えれば、いつ自分の位置までくるのかも分かる。目で、そして耳で確認できるすべての情報を使い、対戦に役立てられるようになろう。


死角に回られたときは、音による判断も重要。対サーフィンラムとか。

注目!生徒数倍増!近い将来、頂点を制する精鋭ゲーム専門校

電脳全開

即戦力となる人材を育成



クラスを5～6人のチームに編成し、ソフトハウス方式による実践授業と個人指導を展開。さらに選択講座も多数設置。希望する職種に合わせた科目を効率よく学習できます。







11年度生 入学願書 各科受付中!

入学案内書無料進呈

ハガキに住所・氏名(フリガナ)・年令・学年(職業)・電話番号・雑誌名(○月号)を明記し、お申込みください。電話連絡でも結構です。

文部省認可(財)CG-ARTS協会認定CG教育校

ゲームデザイナー学部

全日制 定員400名

プランニング科〈2年〉
企画立案のプロセス、プレゼンテーション、制作実習などを経て、プランナーとしての能力向上をはかります。

グラフィック科〈2年〉
ゲームのグラフィックを描く各種ツールの使い方などを学び、2Dや3DCG、映像作品の制作に取り組みます。

キャラクター科〈2年〉
ゲーム制作技術を修得した上で、ストーリーに合わせた登場人物のオリジナルキャラクターの設定を考案します。

プログラム科〈2年〉
C言語を基礎から学び、ゲーム制作を行います。選択では、コンシューマーゲーム開発やVisual C++、DirectXを学習。

デジタルサウンド科〈2年〉
シーケンスソフトの使い方や作曲理論などDTMのノウハウを基礎から学習。選択でサウンドドライバー制作も行います。

絶対にゲームデザイナーになりたい人のための学校! 最適な設備と環境が技能修得をバックアップ!!

日本ゲームソフト学院

〒101-0061 東京都千代田区三崎町3-4-9 Tel 03-3261-8211

http://www.tag.co.jp/NIPPON GAME/

学院特別奨学金制度 本学院への入学を強く希望しゲームデザイナーになるための明確な目的意識と勉強意欲をもった人に対し、優先的に入学を許可するとともに、特別奨学金24万円を1年間支給します。

学院見学・入学相談 好評!毎日実施中!希望する人は電話で予約し来校下さい。

体験入学 毎月第2・4土曜日に実施中!PM1～参加希望者はハガキに住所・氏名・年令・電話を明記!

●求人倍増!学生寮(男女)完備。朝日、毎日、読売新聞社等の奨学金制度(学費全額免除・給与12万円支給)さくら銀行提携教育ローン(毎月6276円で学べる。保護者80万借入14年返済)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
GAMEST ゲーメスト10/15号アンケート 編集部 行

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	
ご希望の賞品名とその番号　番号　　賞品	
ゲーメストは、どこでお買い求めになりましたか?	

締め切りは10月15日必着

(キリトリ線)

郵便はがき

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

101-8935

東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社 新声社
君こそGAMEST 行
ゲーメスト10/15号ハイスコア申請葉書

(ふりがな) お名前	年齢(　　)歳 男・女
□□□-□□□□　電話(　　　　　)	
都道府県　　市郡　区	
学生の場合は学校名・学年、その他の人は職業・業種をお書きください	

(キリトリ線)

郵便はがき

102-8648

恐れ入りますが
50円切手を
お貼りください

東京都千代田区平河町2-5-3
株式会社
タイトー

G本
PSYCHICFORCE 2012
ギャラリー募集係
第17回ゲーメスト杯争奪全日本サイキックフォース2012チャンピオンシップ

ふりがな 代表者名	年齢(　　)歳 男・女
保護者名	認印
□□□-□□□□　都道府県　市郡区	
☎　(　　　　)　(　　　　)	
職業／学年	

※未成年の場合は、保護者の認印をもらってください。

ゲーム名			
スコア	PTS.		達成
面　数		難易度 残機設定	
備　考 (タイム・残機)			

ゲームセンター

名前	
電話	
住所	

スコアネーム	
得点効率・稼ぎのポイントなど	

以上のスコアを記録したことを証明します。

店長	㊞

（キリトリ線）

GAMEST　ゲーメスト10/15

ゲーメスト誌面アンケート&読者プレゼントハガ

■ゲーメスト10/15号のアンケート用紙です。アンケートにお答えいただいた方の中から抽選で、150ページのプレゼントをさし
げます。表面にご希望の賞品と番号をご記入ください。このプレゼントの締め切りは1998年10月15日必着です。

1:今号のゲーメスト全体の評価をお願いします。10段階評価で、点数が高ければ「良い」、点数が低ければ「悪い」といった評価
方法で点数を付けてください。また、その理由もお答えください。

今号は　　点　理由は

2.今号の付録の感想をお願いします。

3:今号で面白いと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

4:今号でつまらないと思った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

5:今熱中しているゲームは何ですか?

6:早くプレイしてみたいゲームは何ですか?

7:今号で一番役に立った記事と、その理由を教えてください。（複数回答でも可）

8:今号で一番気に入った広告と、その理由を教えてください。

9:アーケードゲームの中から、あなたの好きなキャラクターと、そのキャラクターが登場するゲーム名を教えてください。

10:今号のアイランドに掲載されている、文章ネタ・イラストの中でいちばん気に入った作品を、P.Nの末尾に付いている番号で答えてください。　文章　モノクロイラスト　カラーイラスト

11:あなたのご意見をご自由に。アイランドへの投稿や、編集部への質問、はみ出し情報へのリクエストなどもどーぞ。

（P.N.　　　　　　　　）

ご協力ありがとうございまし

サイキックフォース2012大会 ギャラリー入場参加申込書

［　　　］人

代表者を含んだ参加希望人数をご記入ください。※何名でも可

ギャラリー参加の意気込み、PRなどをお書きください。

（キリトリ線）

本選選手又はアライアンスに参加が決定している方は、このギャラリー入場参加に申し込まないでください。

注意

重複した応募をなさった方は、どちらも失格となる場合があります。ご注意ください。

★ギャラリー募集は抽選となります。抽選後、当選者の方には、ご案内状をお送りします。

締め切りは、9月30日(水)当日消印有効

最後はエクセルの総まとめ！

ストリートファイターEX2

長きに渡ったEX2の連載も、今回で最終回。最後は、初〜中級者向けのエクセルを、何と全キャラ分一気に紹介しよう。

担当：EX2チーム　文：善之字元帥

そろそろ総まとめの時期にさしかかったEX2だが、エクセル連続技を使いこなした対戦が行われている店は意外に少ない。エクセルというシステムは知っていても、なかなか練習する機会が少ないというのも事実なのだ。

そこで最終回となる今回は、エクセルを使いこなすための特集を組んでみたぞ。

エクセルを使うメリット

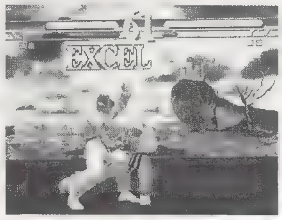
さて、なかなかエクセルを覚える気になれない人のために、まずはエクセルを使うことによって得られる恩恵について説明していこう。

①発動時に無敵時間がある

エクセルを発動し、自分が動けるようになってから少しの間(厳密には60分の8秒間)は、相手の攻撃を一切くらわない無敵状態になっている。そのため、相手の攻撃を無敵でかわしつつ、打撃を叩き込むことが可能だ。

②発動コマンドが簡単

エクセルは、「強弱の違うパンチ・キックの同時押し」という非常に簡単な動作で発動できる。そのため、レバーをガード方向に入れっ放しにしながらボタンを連打していれば、うまく発動できたときだけ割り込めておトクだ。



ガードしながらボタンを連射し、発動時の無敵で相手の連携に割り込む。

③ダメージ効率が高い

平均的な数値としてだが、ゲージを1本消費したときのダメージ効率は、スーパーコンボよりもエクセルのほうが高くなるキャラが多い。

これだけの説明でも、いかにエクセルが「使える」システムであるか、わかってもらえたと思う。修得せずにEX2をやめてしまうのは、あまりにも勿体ないぞ。

難度の低いエクセルをご用意しました

それでは、実際に各キャラのエクセルを紹介しよう。

下の表は、それぞれのキャラのエクセルの手順を示したものだが、これらのエクセルには**「初〜中級者向け、実戦レベルでの使用が可能」**なものを選択した。そのため、究極レベルのエクセルについては、前号までの各キャラ攻略を参照してもらいたい。

表に記されている各項目については、以下の通り。

①キャラ名

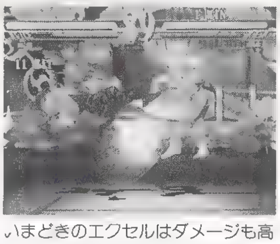
キャラクターの名前

②エクセル連続技の手順

エクセルを発動してからの技の順番。スペースの関係上、立ち状態で出す通常技を「立ち〜」、しゃがみ状態で出す通常技を「下〜」と表記した。

③ダメージ

その連続技を相手に全段ヒットさせると、どのくらいのダメージになるかという数値。開幕時に持っている総ライフは200なので、おおよそどれくらい減る連続技なのかは理解してもらえると思う。



いまどきのエクセルはダメージも高い。3割近くのダメージも当たり前。

④コメント

紹介されているエクセルを叩き込む上でのコツや、失敗しやすいポイントなどを表記した。やや主観的な文章も含まれているが、練習に役立ててもらえれば幸いだ。

リュウ	下大P→下中K→下小K→下中P→レバー前＋中K→波動拳→灼熱波動拳→大昇龍拳→小竜巻旋風脚×4	62	下段スタートでないのがやや厳しいが、ダメージは十分。リュウはレバー前＋中キックの旋風脚で前進しつつ攻撃できるので、相手との距離が離れてしまうこともない。注意するポイントは後半の必殺技パートで、特に昇龍拳→竜巻旋風脚の部分は、リュウの足が地面から離れる前に入力しなければならない。
ケン	立ち小K→下中K→立ち大K→立ち小P（空）→立ち大K→立ち小P（空）→立ち大K→立ち小P（空）→下中K→大竜巻旋風脚×4	約55	スタートの立ち小キックは、しゃがみ小キックにしてしまうと間合いが離れ、その後のつなぎに問題が発生するので注意すること。また、このエクセル中の立ち小パンチは、立ち大キックの隙を少なくするために、わざと空振りするしくみになっている。エクセル中は常にレバーを前に入れっ放しにして、少しでも前進距離を稼ごう。
春麗	下中P→立ち大P→立ち大K→立ち大K→百裂脚×10〜14	45〜55	非常に簡単ながら、意外に効果は高いエクセル。入力のポイントは大Pから大Kへのつなぎ部分で、大Kを出すときにそのままボタンを連射するとスムーズに百裂脚へつなぎやすい。また、このエクセルは、エクセルの無敵時間を利用した対空兵器としても使える。この場合は、立ち大Pをやや遅らせて低い位置で拾うのがコツ。
ガイル	下小K→下中K→下大K（1発目のみ）→下大P→立ち中P→立ち中K→立ち大K→レバー後ろ入れ中K→ソニックブーム→下小P→サマーソルトキック	62	ボタンの流れが覚えやすく、応用の効くエクセル。途中のしゃがみ大キックは、1発目で止めてしゃがみ大パンチにつなげていく点に注意すること。途中で前進しつつ攻撃する技が含まれているので、相手との距離が離れたところからスタートしても、最後までつながる可能性が高いエクセルだ。
ザンギエフ	下小K→下中P→下中K→下大P→立ち中K→小グロウイングフィスト→ダブルラリアット→クイックダブルラリアット…	約50	あまりエクセルのダメージに恵まれないザンギエフだが、ダメージ50程度のものなら存在する。最後のダブルラリアット部分は、時間が切れるまで連打し続けよう。また、途中のグロウイングフィストをキャンセルし、スクリューへとつないでいくという手もある。
ダルシム	中スライディング→レバー後＋大K→立ち大P→立ち大K→中スライディング→立ち中P→立ち中K→下大P→大スライディング	63	通常技だけで構成されたエクセルだが、ヨガインフェルノのダメージが35であることを考えると、ゲージ1本あたりのダメージ効率は非常に高いエクセルといえるので、積極的に使っていこう。また、ダルシム担当者・がっちんいわく「あくまで安定させるためのもの。ダメージ効率を追求すればもっと効率のいいものはある」とのこと。

それでは練習してみよう!

さて、下の表から、自分のキャラのエクセル連続技は覚えてもらえただろうか?覚えたら即実践…といいたいところだが、実のところ問題はこれから。ほとんどのキャラのエクセルは呪文のように長いので、技の順番を覚えるだけでも一苦労。さらに技の順番を覚えても、それを実践するのにはかなり苦労が伴う。

そこで、実際にエクセルが使えるようになるまでの練習方法を説明しよう。

エクセルの前半・後半

まず理解してもらいたいのが、ほとんどのエクセルには前半の通常技ばかりの部分と、後半の必殺技ばかりの部分があるということ。この2つの部分(パート)は、通常技パートはボタン中心、必殺技パートはレバー中心と、それぞれ違った技能が要求されるので、両パートを同時に覚えようとするのではなく、各パートを別物として覚えたほうが効率よくマスターできる。

図1は、クラッカージャックのエクセル手順を並べたもので、このエクセルでは①~⑦までが通常技パート、⑧~⑨が必殺技パートといった具合に分けられている。これを例にとりながら、それぞれのパートの練習方法について説明していこう。

図1 クラッカージャックのエクセル

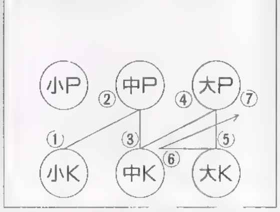
①しゃがみ小K
↓
②立ち中P
↓
③立ち中K
↓
④立ち大P
↓
⑤立ち大K
↓
⑥しゃがみ中K
↓
⑦しゃがみ大P
（①～⑦：通常技パート）
↓
⑧ダッシュストレート
↓
⑨サッカーボールキック
（⑧～⑨：必殺技パート）

通常技パート

通常技パートでは、ボタンを押す順番を記憶していく作業が中心になる。これは、図2のように、ボタンの配列を思い浮かべて、押す順番を矢印でイメージしてみるといいだろう。このとき、何か連想するボタン操作(この場合はヴァンパイアのチェーンコンボとか)があったら、それをイメージしてみてもいい。とにかく通常技のつながりを、なるべく**図形でイメージしてみる**ことが重要だ。

ボタン順が記憶できたら、それぞれの通常技の立ち・しゃがみに合わせたレバー作業を同調させていく。最初はゆっくりでもいいので、速度よりも正確さを優先しよう。

図2 通常技パートのイメージ

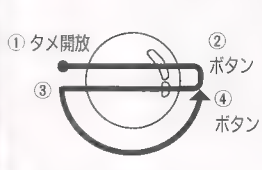


必殺技パート

これに対して必殺技パートでは、連続する必殺技コマンドをきちんと入力するレバーさばきが中心になる。

クラッカージャックの場合、必殺技パートはダッシュストレート→サッカーボールキックというつながりになるので、実際のレバーさばきは図3の通り。エクセル中の必殺技→必殺技のつなぎはかなり忙しいので、複数のコマンド入力をつながったものとして手に覚え込ませてしまったほうがスムーズに覚えられるだろう。

図3 必殺技パートのレバー操作



全体を通して練習する

こうして、2つのパートをマスターできたら、それぞれのパートを融合する練習をする。**はじめのうちは、全部の技を出す前にエクセルが終了してしまうことが予想されるが、それでもOK。**慣れてくれば、技のつなぎがどんどんスムーズになって、次第に納まるようになるはずだ。

余裕が出てきたら、さらに技を詰め込めるよう研究してみると面白いぞ。

ブランカ	立ち小K→下小P→立ち中P→立ち大P→立ち大K→下中P→下大P→下中K→下大P→ローリングアタック	55	ルートが覚えやすくまとめられたエクセル。注意すべきポイントは、最初から8ヒット目のしゃがみ中キック。失敗する人は、このポイントを微妙に遅らせてみよう。この他の部分については、すべて最速の入力タイミングでOKだ。
バルログ	下小K→下中P→下中K→下大P→立ち中P→立ち大P→大ローリングクリスタルフラッシュ	49	リーチの割に、意外とエクセルのダメージは低いバルログ。ゲージに余裕があれば、最後のローリングクリスタルフラッシュをスーパーキャンセルしてファントムディストラクションへとつないでいこう。ちなみにバルログは、しゃがみ中キックのヒット後にエクセルを発動し、目押しでしゃがみ小パンチへとつなぐことが可能。
ほくと	下中P→下中K→立ち大P→立ち大K→レバー前＋大P→小震脚撃→小肘撃崩→小振空撃	62	ほくとのエクセルといえば、連昇激で浮かせてからの空中エクセルばかりが注目されるが、地上でダメージを稼ぐ手もある。下段スタートでないのが若干苦しいが、エクセルの無敵時間中にしゃがみ中パンチの攻撃判定が発生するので、そこそこ割り込みにも使っていけるだろう。
D.ダーク	(DARKワイヤーヒット後)→DARKホールド→バックジャンプ大K→エクセル発動→ジャンプ攻撃(中P→中K→大P→大K)→(着地して)下大P→立ち大K→立ち大P→立ち中P→立ち小P→立ち大K	88	ダークの超メジャーエクセル。ワイヤーヒット後にスタートできるので、他キャラのエクセルに比べて格段に練習しやすい。途中の空中連撃は、やや遅めのタイミングでつないでいこう。また、ゲージに余裕があれば、最後の立ち大キックをスーパーキャンセルしてKILLトランプにつないでいくといいだろう。
スカロマニア	下小K→下中K→立ち大K→立ち中P→立ち中K→立ち大P→立ち大K→下中P→下大P→大スカロヘッド→スカロスライダー	65	ルートが覚えやすく、立ち/しゃがみの切り替えも忙しくなく、かつダメージが高いといういいとこづくめのエクセル。スカロユーザーは確実に覚えておこう。下大P➡スカロヘッドのつなぎが若干難しいが、ここはなるべく早くキャンセルするようにすればそれほど問題ない。
クラッカージャック	下小K→立ち中P→立ち中K→立ち大P→立ち大K→下中K→下大P→ダッシュストレート→サッカーボールキック	64	パワーキャラだけあって、通常技の1発1発が非常に痛いエクセル。立ち中Kと立ち大Kは両方とも前進しつつ攻撃するタイプの技なので、相手との距離が離れてしまう心配もない。

VS CPU エクセル練習ポイント

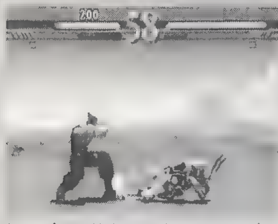
ここまでの説明で、エクセルをマスターするまでの考えかたは紹介してきたものの、エクセルをマスターするためには反復練習が必要なため、練習台になる相手（テクとも言う）が必要である。本来は動かないキャラを相手に延々と練習したいところだが、お金を入れてプレイする以上は、何とかCPU戦で練習できるポイントを見つけるしかない。

そこで、CPU戦におけるエクセルの狙いどころをまとめてみた。どれも待っていれば狙えるものばかりなので、ぜひ参考にしてほしい。

狙い目キャラを紹介

●対スカロマニア

しゃがんでスカロスライダーを待つ。ときおりスーパーキャンセルからスーパースカロスライダーにつなげてくる可能性もあるが、それほど確率は高くないので、基本的にはエクセルで反撃を狙っても問題ないだろう。


しゃがんで待ち、スカロスライダーをガードしてエクセルで反撃する。

●対リュウ・ケン・ダルシム

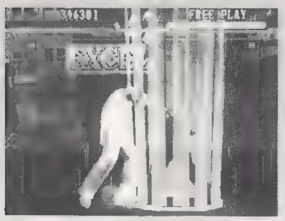
波動拳・ヨガファイヤーは、必ず2回1セットで撃ってくる。1回目をガードしたらすぐに跳び込んで、跳び蹴りからエクセルを狙おう。また、ケンの昇龍拳は地上で反撃しづらいので、目の前で空振りしても手を出さないように。


波動拳を撃ってきたら、ガードしてすぐにジャンプしてみよう。


CPUは波動拳を2連発してくるので、跳び蹴りからエクセルが狙える。

●対クラッカージャック

しゃがんで待ち、ダッシュストレートをガードしたり、ダッシュアッパーをスカしたあとが狙い目。すぐにエクセルを発動すれば反撃になる。また、クレージーバッファローをガード時にエクセルコマンドを連射しておけば、ストレート連打の最中にエクセルで割り込むことも可能。


ダッシュストレートをガードしてエクセル。すぐに出せば反撃になる。

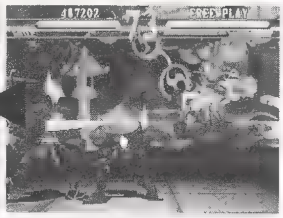
●対ハヤテ

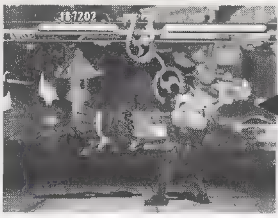
CPUハヤテが使うエクセルは、最後が飛旋斬になっているため、ガードしてエクセルで反撃するとよい。


CPUハヤテのエクセルを最後まで待てば、飛旋斬を空振ってくれる。

●対ガルダ

ガルダが襲牙を出してきたら、次には舞で移動してくるか轟牙を出してくる可能性が高い。もしも轟牙の場合には、ガード後確実にエクセルによる反撃が可能。


CPUガルダが襲牙を出してきたら、手を出さずに待ってみるといい。


襲牙のあとに轟牙を出してくる可能性は高い。ガードしてエクセルだ。

エクセルは、やや複雑ではあるものの、連続技に新たな可能性を示してくれたシステムである。読者のみなさんも、自分のキャラのエクセルをさらに突き詰めて、連続技の爽快感に酔いしれてみてはいかがだろうか。

ハヤテ	下小P→立ち中P→下大P→下中P→下小P→立ち大K→立ち中K→中朧月→小鎌鼬→白刃天刃	59	通常技パートがやや複雑なので、立ち中キックから朧月へのつなぎの部分で混乱しやすい。また、鎌鼬からの白刃天刃へのつなぎもややシビアなので、難しいと感じる人はかわりに飛旋斬にしてもいいだろう。ただし、飛旋斬にしてしまうと、スーパーキャンセルから烈震鎌鼬→雷斬翔へつなぐことができなくなってしまう。
シャロン	A：下小K→下中K→立ち大K→立ち大P→立ち大K→立ち大P→立ち大K→立ち大P→立ち大K→立ち大P→下中K→中ゲイルハンマーパンチ×2	58	Aはご存じ大安定エクセル。エクセルの残り時間に応じて立ち大P→立ち大Kの回数を変化させていけばよい。ゲージに余裕があったら、最後のゲイルハンマーパンチをスーパーキャンセルしてみよう。また、Bは超高破壊力エクセル。かなり難しいので初心者にはおすすめできないが、実力がついたら練習してみよう。
	B：立ち小K→立ち大P→立ち中K→立ち中P→下大P→下中K→下中P→立ち大K→レバー前＋大P→中ハーフムーンキック→下中K→中ゲイルハンマーパンチ×2	96	
シャドウガイスト	下小K→下大P→立ち大K→立ち大P→立ち中K→下中P→下中K→大デスクラッシャー→小デスブレイク→大デスクラッシャー	72	この構成で72のダメージは大きい。通常技のつなぎも難しくないので、すぐに覚えられるエクセルだろう。ポイントは最後の必殺技3連発で、1発目のデスクラッシャーを早めにキャンセルしないと、次のデスブレイクで拾いにくい点に注意。
カイリ	下小P→下中P→下大P→下小K→下中P→下中K→神気発動→魔龍裂光→神気発動→魍魎過旋（中中小小）	54	恐怖の激ムズ、しかもあまり減らないエクセル。カイリとリュウは技の構成が似ているが、カイリにはレバー入れ中キックがないので、相手との間合いを詰めることができずに苦戦する。特に難しいのが神気発動→魍魎過旋の部分で、タイミングがドンピシャでないと、きちんと相手を拾うことができない。
ガルダ	下中K→轟牙→鬼斬→轟牙→大鬼斬	約60	かなり変わったエクセルで、何とエクセル中に通常技が1回しか含まれていない。轟牙のヒットから鬼斬へのつなぎがやや難しいが、この部分については鬼斬コマンドを入力したらパンチボタンを連射すれば何とかなるだろう。
七瀬	下小P→立ち大P→下中P→下中K→立ち大K→立ち中K→小三連棍（1発目）→小天昇棍（1発目）→小三連棍（1発目）→小三連棍（2発目）→小天昇棍（3発目）	68	難度はそれほど高くない割にダメージは高く、見た目の楽しいエクセル。三連棍は途中から天昇棍へと派生できるが、どこで切るかをきちんと覚えておくこと。また、これよりもダメージの大きいエクセルは前号に紹介してあるので、そちらを参照のこと。

COMPUTER 恋LAND 夢LAND

東京ゲームデザイナー学院

PHONE 03-3370-2720

［東京校・横浜校・大宮校］ 〒151-0053 東京都渋谷区代々木3-57-6 ■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

ゲームクリエイター科 ☎03-3370-2720

ゲームデザイナー養成講座コース一覧

全日制	1年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	1年間でゲームのデザインからゲームプログラムの制作までの、ゲーム制作の一連の流れを全てマスターするコースです。
全日制	2年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲームデザインからプログラム制作までを2年間かけてじっくりと勉強できます。時間がありますから凝ったコンピューターゲームを制作することができます。
全日制	3年コース	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースは、3年間かけてかなり高度で未来的な技術も併せて修得することを志す方には最適です。

ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎からゲームキャラクターのデザイン及びキャラクターのアニメーション技術を実習中心の授業体制で徹底指導、今人気急上昇の講座です。(1、2年コース)

ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から、2D・3DCGグラフィック及び2D・3Dグラフィックアニメーション技術を実習中心に完璧指導。今キャラクターデザイナー養成講座と並んで人気急上昇の講座です。

3Dグラフィック&モーションキャプチャークリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	デッサンの基礎から今流行の3Dグラフィック技術、人物の動きを直接取り込む最新の技術「モーションキャプチャー」を勉強する創造力とハイテク重視のゲームグラフィッカー養成講座です。(2、3年コース)

ゲーム企画・シナリオライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	ゲーム企画、シナリオを中心に、ゲーム心理学、CG、キャラクターデザイン、プログラミングを勉強する本格的な養成講座です。(1、2、3年コース)

ゲーム評論・雑誌ライター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	将来、ゲーム評論家、ゲームアナリスト、又はゲーム雑誌のライターを志す方を対象に設けられた本格的な養成講座です。(2、3年コース)

サウンドクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	サウンドクリエイター志望の為に設けられたゲームの作曲からサウンドドライバーの作成までの一貫教育講座です。只今、大人気です。(1、2年コース)	単科	月・木曜日 PM1:00～4:00 PM6:30～9:00	ゲーム作曲コース、サウンドドライバー作成コース、総合コースの3つのコースがあります。

ゲームデザインクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	プログラミングは苦手だが、ゲームのアイディアは豊富で自信があるので、ゲーム開発ツールで自分のデザインしたゲームを沢山作って、プランナーとして会社にアピールしたい人には最適の講座です。(1、2年コース)

インターネット・ゲームホームページクリエイター養成講座

全日制	(月～金曜日) AM10:00～PM4:00	このコースでは、デザインセンスを養うための本格的なアーティスト教育と機能性を高めるプログラミングの技術教育を合わせて行います。現在のインターネット社会にマッチした先進的なコースです。

名古屋ゲームデザイナー学院

お問い合わせ

〒453-0801 名古屋市中村区太閤4-9-26

☎052-452-5901

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

横浜校・大宮校 開講1年目にて人気沸騰!!

☎03-3370-2720

■資料請求はお気軽にお電話下さい。(無料)

東京校4月より夜間部OPEN!!

- ゲームデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームキャラクターデザイナー養成講座
- ゲームアーティスト・ゲームCGクリエイター養成講座

(使用マシン:02:DOS/V 使用ソフト:ソフトイマージュ、ライトウェーブ、ソフトFX、フォトショップ)

毎週(月・木又は火・金)/18:30～21:00 開講場所(代々木)

入学願書受付開始!〈お問い合わせ〉☎03-3370-2720

1999年4月生学校見学会実施中!



〔通信講座募集中〕

★ゲームデザイナー養成講座
BASICゲームプログラミングコース
C言語ゲームプログラミングコース
アセンブラゲームプログラミングコース
ゲームデザイナーコース

★サウンドクリエイター養成講座
サウンドコンポーザーコース

'98年卒、ゲーム会社就職者数(専門職社員) ダントツ全国第一位!!



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 木下博史くん (株)ミント



サウンドクリエイター養成講座 全日2年制 坂本節郎くん (株)セレン



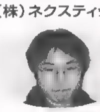
サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 三浦裕大くん (株)童



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 H. Aさん (株)ネクスティック



サウンドクリエイター養成講座 全日1年制 末岡靖彦くん (有)メガス・エンターテインメント・ステーション



ゲームデザイナー養成講座(新聞特設クラス) 全日2年制 矢端賢吾くん (株)サミー

〈姉妹校〉開校2年目にして人気沸騰!!

大阪ゲームデザイナー学院

大阪市北区天神橋 1-12-6

TEL.06-882-4980(代)

※資料請求はお気軽にお電話下さい。只今学校見学会実施中!



6464-Q

西暦2521年7月13日…

生命のない摩天楼は、すでに「敵」の前線基地と化していた。何とか突破し高速ルートを目指すも、そこに待ち受けるのは節足動物のような巨大兵器。司令部までの道のりは、まだ半分である…。

RADIANT SILVERGUN™
レイディアント シルバーガン

担当：はまー



4B予備知識

4Bは、地形の合間にバリア（?）が張られている。西端の電磁波発生装置（?）のどちらかを撃つと収縮するが、撃つのをやめると一気にもとの状態に戻ってしまう。「撃つ→縮める→伸びる前に抜ける」というテンポが、はじめは意外とつかみづらいかもしれない。

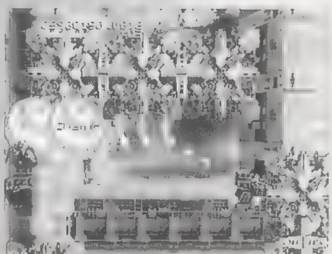
スコア的な面では、一応最後まで赤をつないでいくことになるが、あまり点数は伸びない。途中で失敗しても、後の面に与える影響はほとんどないだろう。

A区間

開幕は、赤・青・黄それぞれ1機ずつの編隊×5が登場する。3機重なって出現した後、どういう順番で広がるかはランダムなので、見てから赤を撃ちにいくしかない。ここは2機まで逃がしても大丈夫なので（というか、逃がしたほうが点は高くなる）、むりに全部撃つ必要はないし、自信があればシークレットを狙ってもいいだろう。

その後は、バリアの間からCとAでザコを狙い撃ちする。左下からくるザコは、あらかじめ左横に移動しておいてCの爆風で壊そう。右側の砲台×3は、そのあとにB+CかCで壊す。

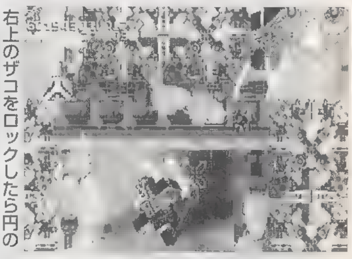
砲台付きの地形が左から右に流れていくところは、バリアの右側から早めに上へ抜け、砲台のすぐ下を横切って左へ切り返そう。



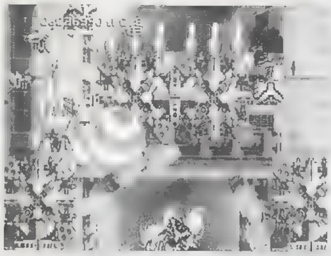
右側の砲台はバリアを通る前にAかA+Bで、左側はすれ違いざまにCかソードで壊す。

B区間

障害物+バリアが円状になって回転しているところは、



右上のザコをロックしたら円の中に戻り、



Cでバリアを縮め、左のザコをAで撃つ。そのままAを押しっぱなしにして端の弾をバリアに当て、タイミングよく右に抜けよう。

バリアをB+Cで縮めて円の中に入り、そのままメリーを出現させる。

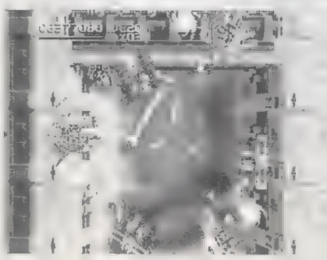
この後の左側のバリアは、早く抜けないと地形に挟まれてしまうので迅速に。ハイパーソードが溜まっていない場合は、ここの青砲台×6の撃ってくる弾を吸収して満タンにしておこう。

C区間

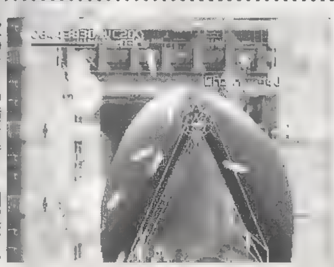
後半は、バリアと赤ザコ×21機が交互に並んでいる。このザコは基本点が100点と高いので逃さないようにしたいが、横軸を合わせると画面



中央でB+Cを張り、まず3機をロック。



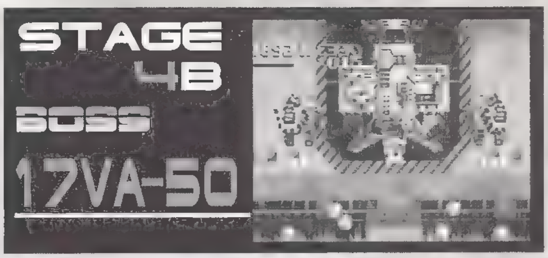
ロックしたらすぐに左上へ移動し、高速弾を避ける。



次のザコの横で待ち、判定が出たところを見計らってハイパーソードを使おう。

外へ逃げていってしまう。バリア越しにAかA+Bで撃つか、バリアをC押しっぱなしで撃ちつつ爆風に巻き込むようにして倒そう。

最後のザコ6機は、写真のようにしてすべて壊そう。



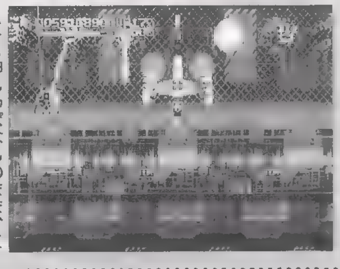
第1フロア

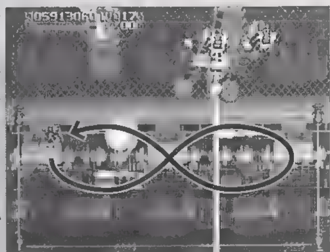
まずは小手調べ。攻撃がすべてピンク弾なので、ソードで吸収しつつA+Bを撃っていれば問題なし。


画面下中央からややずれたところが安全地帯。

第2フロア

砲台と中型機の混合攻撃。砲台の弾は、自機とY座標が合うと直角に曲がって追ってくる。まわりを囲ってくるレーザーには当たっても死なず、多少ながらもカスリ点を稼ぐことが可能。


A+B押しっぱなしのまま、この位置で待機。


横8の字を描くようにレーザーを誘導すれば、ほとんどの砲台を壊せる。

第3フロア

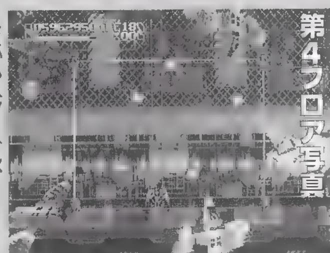
レーザーに当たるとバウンドする弾を撃つ砲台が出現。ここは左下か右下が安全地帯になっているが、押し付ける際にレーザーに跳ね返って戻されると、バウンド弾に当たってしまうことがある。レバーを弾くように移動して微調整し、レーザーにめり込もう。


このぐらい重なれば大丈夫。

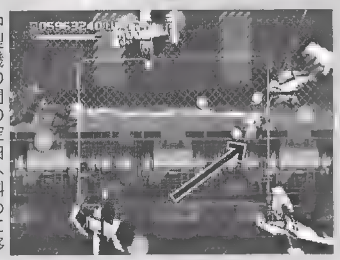
この位置からはA+Bで攻撃することになるが、逆側の2つにはマーカーが届かない。バウンド弾がある程度消えてから、隅を抜けて撃ちにいこう。

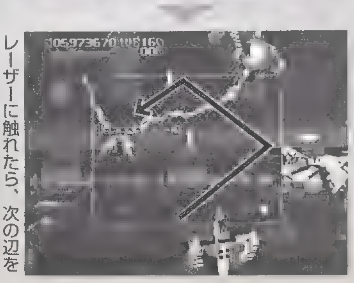
第4フロア

中型機5台に周りから攻撃される。ここは写真のように、「菱形をイメージして、その頂点に中型機がいないときを見計らって移動する」のがコツだ。武器はA+B押しっぱなしで構わない。



ここからスタートし、


中型機の間の空白へ斜めに移動。


レーザーに触れたら、次の辺を目指すように繰り返す。

第5フロア

ここがボスのいる終点となる。本体を倒すだけであれば、ハイパーソードを使えばあっという間にカタが付く。が、左右に次々と現れる砲台も破壊率に影響にしているので、100パーセントを取るとなるとけっこう難しい。危なくなったらすぐにソード（ハイパーソード）を使えるよう、常に心の準備をしておこう。

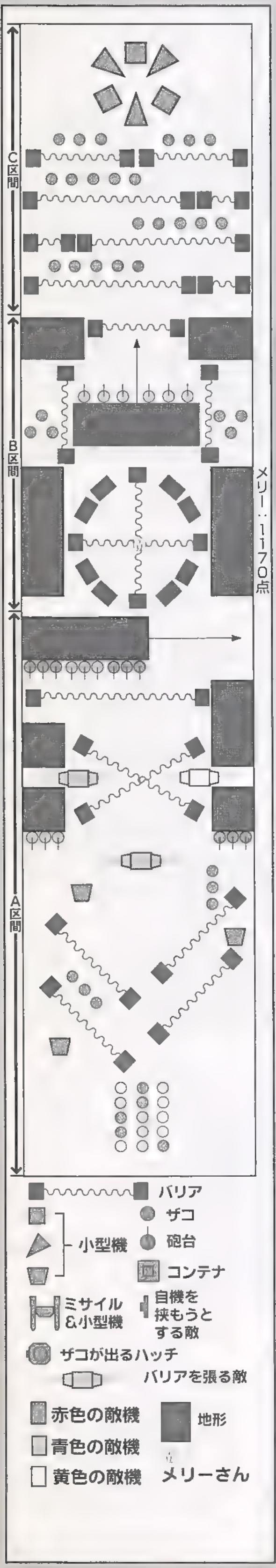
ちなみに、極太レーザーモード中に追い詰められそうになったときは、ボスの後ろ（画面一番上）を抜けることができる。



まず左上の3つをB+Cで即破壊し、


本体の弾を上のほうへ誘導しながら第2波を壊す。


本体がレーザーを溜め始めたら、撃ちたい砲台とは逆のほうへ誘導しておこう。





4C予備知識

4Cには地形はないが、非常に堅いミサイル（壊せないわけではない）と、それを撃つ敵が大量に出現する。このミサイルは0点なので、避けに徹するのが無難。ちなみに、色は付いているがチェーンには影響はない。

点数では、シルバーガンでも珍しい「青」をつなげることで高得点を得られるステージになっている。しかし、2機以上逃がしてしまうと赤でつなげたほうが点が高くなってしまううえに、パターン的にもより難しい。後のことも考えると、初心者は赤で安定し、慣れてきたら青パターンに挑戦するといいだろう。なお、本誌では青パターンを中心に考えて紹介しているが、赤敵も対になって出現することが多いので、応用は簡単なはずだ。

A区間

開幕のザコは、画面左端でAを撃っていれば安全に倒せる。ハイパーソードが溜まっていない場合は、ここで溜めておこう。

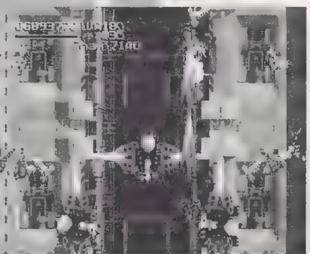
次に、大量のミサイルが降ってくる。もちろん避けるのだが、この時の色をよく見ておこう。赤に紛れて青いミサイルが右か左を流れているので（どちらかはランダム）、ハイパーソードを使いつつそちらのサイドへ移動する。しばらくすると、正面から遅い弾を撃ってくるザコが一斉に


同色のミサイルとザコは、同じ縦軸に出現する。

出現するので、そのままAで正面の青×3を壊してしまおう。

B区間

ここは、慣れていてもよく失敗してしまうので慎重に。まず、三方から現れるバリア（属性は黄）の真ん中に入る。

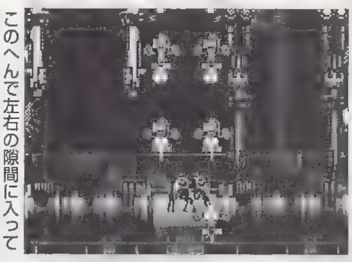

左×6と右×6をAの単発で狙い撃ち、


左右の編隊をCで撃つ。3回目はピンク弾が飛んでくるので、ボタンを押しながら避け、タイミングよく離そう。

レーザー状の部分は弾が通るので、ここで細かく動いて青を狙い撃ちしよう。最後の左右の編隊は、通常弾も飛んでくるので非常に撃ちづらいが、ここで2機以上逃がしてしまっては意味がない。タイミングを体で覚えよう。

C区間

左右から赤い中型機が現れたら、中央右寄りに出現するミサイルザコ（青）をAで即破壊。その後、中央のザコの間に入る。赤と青が交互に並んでいて、その間に通常弾も挟まっているが、きっちり中央ラインにいれば当たらないようになっている。このラインの下寄りで待ち、目当ての色が自機の斜め上に来たら、一瞬横に移動してAで撃ち、またすぐに中央へ戻るというのを繰り返す。自機の当たり判定はかなり小さいので、恐れずにテンポよく動くのがコツ。

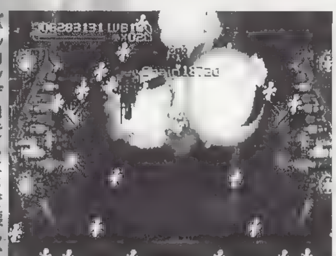

このへんで左右の隙間に入って撃つ。慣れれば簡単。

この後は、どの色をつないでいるかによって若干違う。

青で来た場合は、そのまま中央一番下まで下がってしまえば、中型機とザコの撃つバルカンのいずれにも当たらずにやり過ごすことができる。

赤の場合は、中央のラインから動かずに上下の動きだけで赤を撃つ。

余談だが、ここと次に出現する中型機は、1機で2機ぶんのチェーンがカウントされる。

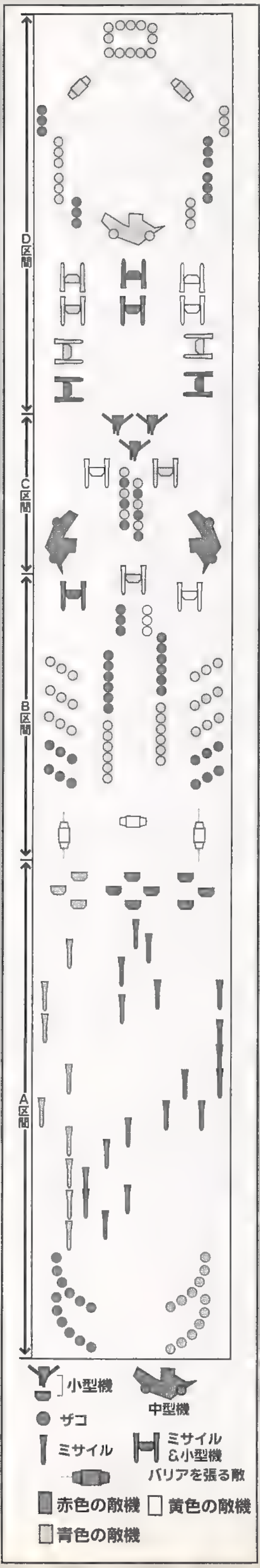

バルカンザコをAとCで壊し、中型機の弾を前に出て回避。あとは下がってCで中型機を壊そう。

D区間

ミサイルザコは、出現位置を覚えてC連射の爆風で壊すのが基本。画面全体をよく見ていないと、思わぬところからミサイルが刺さるので注意。最後に左下から出現する青はA＋Cで撃つことになるが、黄が少し重なるので巻き込まないように。後は正面の中型機と左右から出現するザコを、A・C・ソードなどで順次倒していけばいい。

バリアザコの次に出現する青ザコ（アーマー付き）は、上↑下↓左右の順で倒せるようになるので、ソードを振り回して上と下を壊し、左右はCを重ねておいて下がりつつ、弾をソードで吸収する。

避けてもいいが、ボスでの稼ぎと次のステージのことを考えると、ここでハイパーソードをスタンバっておきたい。





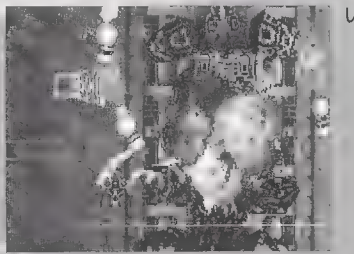
このボスにはパーツがたくさんあり、これらは壊れた後でもウェポンボーナスの条件を受け付けているため、自爆直前までB+Cで撃ち込み続けることにより驚異的な点数を稼げる。さらに、本体にぶつかる寸前まで近付いてB+Cの回転効率を上げることで、5万〜10万点前後の差が出ることもある。本気で稼ぐ人は気合を入れよう。

第1形態

基本的にはずっとB+Cで撃ち込むのだが、最後尾のパーツだけはなぜかほとんど爆風が当たらないので、A押しっぱなしでさっさと壊してしまおう。

この後は、しばらくボスの横を抜けていくことになる。端付近の柱（当たると死ぬので注意）と足の間で、ピンク弾&ブーメラン弾&ミサイルをこまかくよけよう。ブーメラン弾は、スクロールの関係で分かりにくいが真っ直ぐ飛んでいない。多少おおげさに避けたほうがいいだろう。

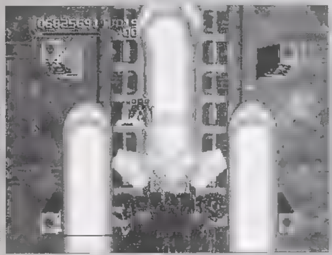
ピンク弾とミサイルは、いざというときはCやソードでやり過ごせる。が、B+Cのウエポンボーナス条件がリセットされてしまうため、できるかぎり避けるようにしたい。



単なる放物線軌道ではなく、内側に食い込んでくるミサイルもあるので注意。

第2形態

攻撃が止んだら、弱点の斜め上で待機。ボスが中央から極太レーザーを出してきたら、その横にピッタリ合わせよう。これで、左右に分かれていくほうのレーザーには当たらなくなる。撃ち止んだら丸まって上部へ移動してくるので、左右どちらかへ避難しよう。ちなみに、ボスがボウリングのように弾いた柱には当たらない。



ここが安全地帯。ボスの耐久力を調節しておこう。

第3形態

某ゲームのL○N○Aの攻撃をバリエーション豊かにしたような第3形態。この形態の攻撃は、

- ●リング状のミサイル（堅いが一応破壊可能）
- ●拡散弾（吸収不可）
- ●ピンク弾を従えた、ナゾの球型エネルギー弾

の複合で行われる。

基本的には、ボスと完全に逆サイドへ移動するように大きく動き、拡散弾の外側でよける。ボスが自分の真上あたりでミサイルを真下に撃ち、直後に逆サイドへ切り返せるようなタイミングがベターだ。



思い切って前に出て、攻撃を左右に大きく誘導するのがコツ。

なお、非常に存在感のあるエネルギー弾だが、とくに何があるわけでもなく、簡単に避けられる。ハイパーソードを満タンにしたら、後は相手にする必要はない（無視無視球!?）。

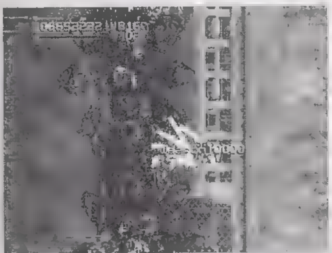
第4形態

ここからが稼ぎの本番。ボスがダンゴから再び伸びた状態になったら、拡散弾と直進型ミサイルの混合攻撃を仕掛けてくる。このミサイルが残す噴煙にはかなり長い間当たり判定が残っているので、体当たりしないように。一応破壊可能ではあるが、やはり大きく動いてボスと縦軸を合わせないようにするのが確実。



カスり点が入るとはいえ、本体からの攻撃もあるので無理は禁物。

しばらくすると攻撃が止んでボスが前に出てくるので、胴体をB+Cで撃ち込みまくろう。



倒してしまわないように注意しながら、ガリガリ撃ち込もう。

このサイクルを3回繰り返してしばらくするとボスは自爆するので、ここまでの間に撃ち込み量を調節しておくこと。トドメを刺すときは通常の武器にして、4Dボスのためにハイパーソードを温存しておこう。

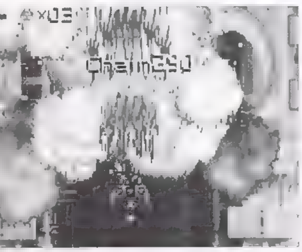
中型機のナゾ

前に「中型機は、1機で2機ぶんのチェーンがカウントされる」と書いたが、単に2機重なっているというわけではないようだ。

そのせいか、チェーンの点数計算が計算式で出した値とは異なってしまうことがある。例えば、この中型機は1機200点なのだが、

- ●中型機×2だけを倒すと、2機ぶんの点数の合計400点がカウントされる
- ●40点のザコ1機+200点の中型機1機だと、なぜか290点入る（本来なら240点のはず）

などの現象が起きる。これのおかげかどうかは分からないが、10万点落ちるはずの赤パターンであっても、怪現象+赤を撃ち終わった後の青によるフォローぶんで、6万点落ち程度で済んでしまう。



ナゾの多い中型機だが、早く倒せばトクするのは確か。

デカ長殉職!?いよいよ最終回!!

ダイナマイト刑事2

DEKA

ダイナマイト刑事2

©SEGA1996,1998

前回はお休みだったデカ2の連載が復活!!
っていうか今回が最終回だ!!

担当：デカ山長助（殉職）

例の募集の結果報告とか…（以下略）



〝ラスボスにナイスなフキダシを入れてね……〟と前々号でさりげなく募集したところ、思ったより応募があったのでここで最優秀作品を掲載しよう!!最優秀作品を送ってくれたのは東京に住んでいる「貧乏シューター1ABS」!!変な名前だがおめでとう!!

ダイナマイト刑事2 全アイテム一覧

～一応、最後の攻略ですな～

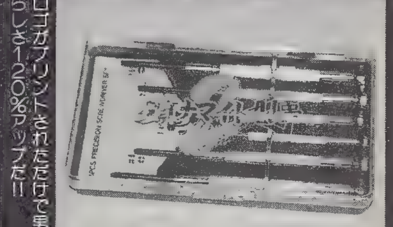
オイッ～ス!!俺がダイナマイト刑事2担当のデカ山長助だ!!オイッ～ス!!

さて、前々号でミッション1の最終フロアまで攻略したが、読者諸君はもうノーコンティニューでクリアできるようになったかな?本来ならミッション2&3も攻略したいところだが、残念ながらデカ2の連載は今回が最後だ!!ということで、今回はデカ2の全アイテムについてデカ長自らが解説していくぞ!!ただし、あくまでデカ長の主観で解説していくので注意せよ!!

名称	種類	重要度	備考
水中銃	飛び道具	並み	連射力が低く扱いにくいが、クラーケンには高い威力を発揮する。
ハンドガン	飛び道具	超重要	敵からアイテムを奪うために必要。次のフロアを持ち越せるのも大きい。
マシンガン	飛び道具	超重要	連射力が高く扱いやすい。ハンドガンと同様に次のフロアに持ち越せる。
マガジン	補充アイテム	超重要	ハンドガン、マシンガンの弾丸を補充するために必要。
ミサイルランチャー	飛び道具	並み	威力が高く弾数も多いが、狙いにくく移動力が落ちることが欠点。
3連バズーカー	飛び道具	重要	動きが遅くなるので使いどころに注意が必要。
対戦車ライフル	飛び道具	重要	動きが遅くなるが、扱いやすい武器。敵を一方向にまとめたいときにオススメ。
レーザー	飛び道具	超重要	連続ヒットさせれば最強の武器。ミッション1の夫婦ボスでは必須。
大砲	飛び道具	重要	台座を壊せばゲットできる。基本性能は対戦車ライフルと同じ。
対艦ミサイル	飛び道具	重要	敵や障害物にヒットすると大爆発を起こし、敵を巻き込む。威力大。
手榴弾	飛び道具	重要	敵や障害物にヒットすると爆発する。連続ヒットで手榴弾コンボも可能。
雨傘	武器	並み	Pで前方に突きを繰り出す。小回りが利く武器なのでワリと使える。
2等客室のイス	武器	並み	一応、飛び道具のように使えるが、威力が低く、使い勝手は悪い。
バーベル	武器	並み	とにかく使い勝手が悪い。
冷凍牛肉	武器・体力回復	超重要	使い勝手が悪いので、Kで放り投げて回復アイテムに変えよう。
木箱	アイテムボックス	並み	まれにおいしいアイテムが入っているので、できれば壊そう。
フランスパン	武器	重要	かなり使える武器。Pは全方位に、Kで前方に攻撃する。
イカリ	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこ。全方位に攻撃するので囲まれても安心。
トイレの吸盤	武器	重要	かなり使える武器だが、気分的にはイマイチ。
モンキーレンチ	武器	並み	全方位に攻撃できるが、機動力がポイントになる対クラーケン戦ではイマイチか。
鉄パイプ	武器	重要	基本的な使い勝手はフランスパンと同じ。
デッキブラシ	武器	重要	基本的な使い勝手はフランスパンと同じ。
トイレの看板	武器	並み	わざわざゲットする必要があるかは疑問?
リンゴ	武器・体力回復	超重要	Pで飛び道具になるが、Kで食べて体力を回復したほうがお得。
寿司船	武器・体力回復	超重要	Pで飛び道具になるが、Kで食べて体力を回復したほうがお得。
肉まん	武器・体力回復	超重要	Pで飛び道具になるが、Kで食べて体力を回復したほうがお得。
シシカバブ	武器	重要	雨傘と同様、リーチは短いが使い勝手は悪くない。食えないので注意。
手斧	武器	重要	雨傘と同様、リーチは短いが使い勝手は悪くない。
赤い手斧	武器	重要	雨傘と同様、リーチは短いが使い勝手は悪くない。
自動販売機	武器	重要	投げれば爆発する。威力が高いがスキも大きいので使いどころに注意。
階段のイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
テーブル	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
3等客室のイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
植木	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
ガラス瓶	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
ガスボンベ	武器	重要	見た目どおりに投げれば爆発する。
テーブル胡椒	武器	重要	前作で重宝した武器。振りかければ敵をピヨらせられるぞ。
懐かしい電話	武器	重要	イカリと同様、全方位に攻撃できることが魅力。
弓矢	武器	並み	飛び道具だが、連射力と威力が低い。敵にスキを突かれやすいことも欠点。
ドラム缶	武器	重要	投げれば爆発する。威力が高いがスキも大きいので使いどころに注意。
トイレのイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
便器	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
フォークリフト	武器	重要	投げれば爆発する。威力が高いがスキも大きいので使いどころに注意。
フランス食堂のイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
アイロン	武器	並み	ある一カ所のみで登場する武器。
冷蔵庫	武器	重要	投げれば爆発する。威力が高いがスキも大きいので使いどころに注意。
ワイン樽	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
円テーブル	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
コインバケツ	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
日本食堂のイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
ゲーム筐体	武器	重要	投げれば爆発する。威力が高いがスキも大きいので使いどころに注意。
ライター	補充アイテム	並み	ライターを持った状態でスプレーをゲットすれば火炎放射器として使える。
掃除機	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
マグロ	武器・体力回復	超重要	使い勝手が悪いので、Kで放り投げて回復アイテムに変えよう。
海賊島のイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
床屋のイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
床屋のイス2	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
子供用床屋イス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
デッキチェア	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
エクササイズマシン	武器	重要	投げれば爆発する。威力が高いがスキも大きいので使いどころに注意。
スプレー	武器	重要	通常時は敵をピヨらせられる。ライターがあれば火炎放射器に…。
金槌	武器	重要	KKKで使えばワリと絵になる。
カジノの金を集める棒	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこあるのでワリと使える。
ヤリ	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこあるのでワリと使える。
木刀	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこあるのでワリと使える。
金のイカリ	武器	重要	金メッキされたイカリ。性能的にはノーマルのものと同じ。
カジキマグロ	武器・体力回復	超重要	使い勝手が悪いので、Kで放り投げて回復アイテムに変えよう。
発火プラグ	武器	並み	使い勝手が悪いので、Kで放り投げて爆発させよう。
マイクスタンド	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこあるのでワリと使える。
女性歌手	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこあるのでワリと使える。
男性ヘアーモデル	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこあるのでワリと使える。
女性ヘアーモデル	武器	重要	小回りが利き、リーチもそこそこあるのでワリと使える。
中華食堂のイス	武器	並み	威力が低く、とりたてて必要とする場面はない。
ポカリスエット	体力回復	超重要	見つけたら一気に飲み干して体力を回復させよう。
ジャワティストレート	体力回復	超重要	見つけたら一気に飲み干して体力を回復させよう。
ライフカプセル1	体力回復	超重要	見つけたら迷わず拾うこと。なにより体力を増やすことが最優先だ。
ライフカプセル2	体力回復	超重要	見つけたら迷わず拾うこと。なにより体力を増やすことが最優先だ。
ライフカプセル3	体力回復	超重要	見つけたら迷わず拾うこと。なにより体力を増やすことが最優先だ。

これがAM1研謹製 ダイナマイト刑事2 ドライバーセットだ!!

常にマニア心をそそらせるノベルティグッズを提供してくれるセガさんから、AM1研特製「ダイナマイト刑事2ドライバーセット」を頂戴した!!最強に男らしいこのグッズをフキダシ募集の最優秀者&その他3名にプレゼントするぞ!!発送を待て!!



ロゴがプリントされただけで男らしさ120%アップだ!!

いまさらテトリス～!?なんて言わずに
とにかくプレイしてみてね

テトリス ザ グランドマスター



今回は対戦モードの全アイテムを紹介。
メディア対抗戦のリポートもあるよ。
ARIKA

担当：京城

がんばれ対戦モード

対戦モードでは1P側と2P側がおたがいにラインを送りあって戦い、先に積み上がってしまったほうが負けになる。**2ライン以上ラインを消すと、相手にそのラインが送られる。**送られる形は、ラインを完成させるときの最後にブロックを入れる前の形だ。

また対戦中に落下してくるブロックは1P、2Pともまったく同じものが落ちてくる。通常のモードと違い、対戦で勝つためにはブロックを早く積んでいくことが重要になってくる。対戦ではとにかくスピードが命だ。

命運を分ける全18種類のアイテム

対戦モードでは、それぞれのフィールドの横にアイテムゲージが表示されていて、このゲージが満タンになるとアイテムが出現する。アイテムはそのアイテムブロックを消す（1マスでよい）ことによって、その効果を発揮する。

どのアイテムが出現するかは、まったくのランダムだが効果のすごいものほど出現する確率は低いようだ。

ネガフィールド（攻撃）
相手のブロックの積んでいる所と空白を反転させる。

ショットガン!（攻撃）
相手の積んでいるラインにつき1カ所、ランダムに穴を開ける。ランダム値なので開かない場合もある。

トランスフォーム（攻撃）
相手のNEXTブロックから3ブロック分、回転ボタンを押す毎に形状が変わるブロックにする。

180°フィールド（攻撃）
相手の積んでいるブロックの積み順を逆さにしてしまう。

デルイーブン（防御）
自分の積んでいるブロックの偶数ラインを強制消去。

←ムーブフィールド（防御）
自分の積んでいるブロックを強制的に左に揃える。

→ムーブフィールド（防御）
自分の積んでいるブロックを強制的に右に揃える。

デスブロック（攻撃）
相手のネクストブロックを巨大化させる。

エクスチェンジフィールド（攻撃/防御）
相手のフィールドと自分のフィールドを交換してしまう。

フリーフォール（防御）
自分の積んでいるブロックで、下に空間がある場合落下して揃える。

↑デルフィールド（防御）
自分の積んでいるブロックの上半分強制消去。

スピンフィールド（攻撃）
相手のフィールドを一定時間回転させる。





プレスフィールド（攻撃）
相手のフィールドを一定時間小さくする。

エックスレイ（攻撃）
相手の積んでいるブロックが一定時間、確認しづらくなる。

↓デルフィールド（防御）
自分の積んでいるブロックの下半分強制消去。

ハードブロック（攻撃）
相手のNEXTブロックを2度消さないと消えないブロックにする。

レーザーブロック（攻撃）
相手の縦1列にあるブロックをレーザーで破壊する。攻撃までの間、攻撃された側がレバー連打で左右に発射位置をずらせる。

ロールロール（攻撃）
相手のNEXTブロックから3ブロック分、一定時間毎に自動的に反時計回りするブロックに変える。

アリカ主催「テトリス ザ グランドマスター」出版社対抗大会リポート

去る8月22日千葉県松戸市の東京ガリバーにて、アリカ主催のテトリス ザ グランドマスター出版社対抗大会が行われた。

大会はトーナメント形式で、対戦モードでの2on2勝ち抜き戦。試合は3本設定で行われた。ゲーメスト編集部からは、京城&キャサ夫コンビが戦いに挑んだ。

「決勝戦の相手は因縁の敵ベーマガ編集部の巻」

無難に決勝まで勝ち進んだ2人の前に立ちはだかったのは、過去のアリカ主催の大会でことごとく優勝しているベーマガ編集部だった。

「この勝負、負けられん」

「ああストEX2大会の借りは返させてもらうぜ」

2人がこういう会話をしたかは謎だが、決勝は先鋒の京城が2タテでベーマガ編集部に勝ち、見事優勝した。

勝利した2人の前に現れたのがアリカの精鋭、テトリス世界チャンプにして元メストライター水島屋T・J氏だった。決勝戦で出番がなかったキャサ夫が挑戦を受け、どちらが勝ってもおかしくない熱戦の末、キャサ夫が勝利。

次にアリカ一の防御の達人の異名をとるオガタ氏VS京城の戦いとなったが、これまたゲーメスト側が勝利した。

終わってみればゲーメストチームは無敗、中でもキャサ夫は相手に一本も取らせない強さを見せつけた。

ちなみに優勝賞品はテトリス ザ グランドマスターの基板（アリカさん太っ腹）で、2人は帰り道もホクホク顔だったらしい。



緊迫の決勝戦。ベーマガ編集部との因縁？の対決。



左側がキャサ夫。右側がT.J氏。クラックスTシャツがかっこいい。



こんなんARIKAでおなじみの三原氏（左側）から目録を受け取る京城。

最終任務を遂行せよ!

©㈱ナムコ

タイムクライシスⅡ

タイムクライシスⅡの連載も、いよいよ今回が最終回。最後は軍事衛星・試作機の攻略と、単独プレイ時のルート分岐についてまとめておこう。

担当：善之字元帥

ラスボス攻略



ついにディアズをロケット発射台の頂上まで追い詰めたキースとロバートだったが、ディアズは軍事衛星の試作機で最後の反撃にでる。

この軍事衛星試作機は、精度の高いミサイルランチャーとレーザー砲を内蔵しており、ディアズがみずから乗り込んで攻撃してくる。どの攻撃も命中率は非常に高いものの、きちんと攻撃パターンを覚えておけば回避行動はさほど難しくないため、この場面に突入したときに残ライフが1つでもクリアすることは可能だ。

それでは、軍事衛星との戦闘場面を3つのパート（左図参照）に分けつつ、実際の手順を紹介していこう。

軍事衛星試作機①

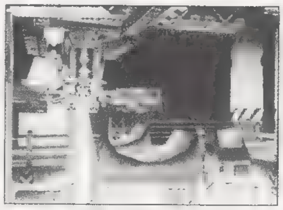
はじめの銃撃ポイントでの試作機の攻撃方法は3つ。

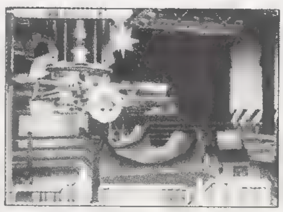
①レーザーの照射
②ミサイルによる射撃
③ディアズ自身による射撃

どの攻撃も、それほど回避行動は難しくないので、特にパターンを覚えておかなくても問題なく回避できるだろう。

また、この場所では試作機本体とディアズのどちらに攻撃してもダメージを与えることができるが、ディアズを攻撃したほうがダメージは大きい。クリアを重視する人は、積極的にディアズを狙っていくようにしよう。

逆にスコアを稼ぐ人は、ここから最終ポイントまで、ノーミスヒットボーナスを狙う絶好のチャンスなので、なるべく外れ弾を撃たないようにプレイすれば一気にスコアをのばすことができる。


レーザーは、刀を振り上げるように襲ってくる。前兆を素早く見切ろう。


ディアズと試作機本体のどちらに攻撃しても、きちんとダメージになる。

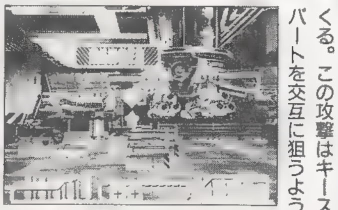
軍事衛星試作機②

第2のポイントでは、2人で試作機を挟撃するフォーメーションで戦うことになる。

ここでの試作機の攻撃方法は、体当たりとミサイル。前者については体当たりにくる前に「DANGER」という警告マークが表示される。このとき試作機に撃ち込んでも体当たりを止めることはできないので、警告マークを見たら回避行動でやりすごすこと。

また、この場面である程度ダメージを与えると、試作機が画面中央まで移動し、回転しながらレーザーを照射してくる。この攻撃はキースとロバートを交互に狙うように反時計回りで回転しているので、レーザーが自分に接近してきたら、リロードを兼ねて回避しておくようにしよう。

ちなみにこのポイントでは、ディアズは登場しない。


体当たりを止めることはできないので、回避動作でやり過ごすように。

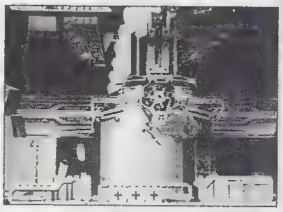

回転レーザーは周期を見切れれば何の問題もない。撃ち込むチャンスだ。

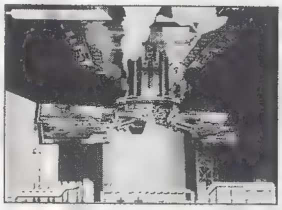
軍事衛星試作機③

最終ポイントでは、再びレーザー・ミサイル・ディアズによる銃撃の3種類の攻撃にさらされることになる。これまでの経験をフル活用し、ヒット&アウェイで試作機にダメージを与えていこう。

試作機にダメージを与えるにつれ、ミサイルランチャーとレーザー照射口が次第に壊れていくが、本体下部のミサイルランチャーが壊れたら要注意。レーザーが横なぎにプレイヤーを狙ってくるので、常にレーザー発射口に集中し、いつでも回避動作をとれるようにしておこう。

そして、レーザー発射口を破壊し、試作機の武装を完全に沈黙させてしまえば、もう恐れる攻撃はない。打つ手がなくなったディアズが衛星から顔を出したところを撃てば、任務は完了だ。


ミサイルランチャーが落ちたら要注意。次には横なぎのレーザーがくる。


試作機の武装を沈黙させたら、あとは無防備なディアズを撃つだけだ。

エンディング ENDING


発射直前のロケットに落下していくディアズ。野望は打ち砕かれたのだ。


ディアズを巻き込み、軍事衛星を搭載した打ち上げロケットも爆発した。



爆風に飛ばされ、波間を漂う2人。ディアズの夢の残骸に何を想うのか。



今回の任務は完了。だが、2人には新たな任務が待っているのだろう。

攻略地獄 安全なルート・危険なルート

ルート分岐を総まとめ

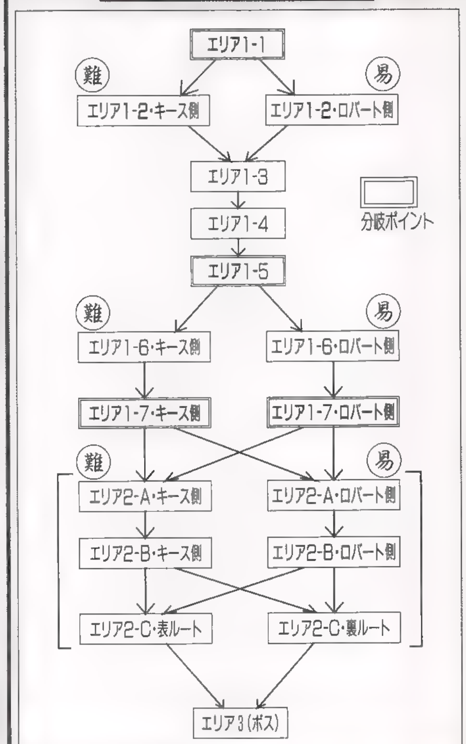

分岐兵は必ず2人同時に出現する。撃つ順番で進行ルートを変更しよう。

さて、タイムクライシスⅡの面攻略は以上で終了だが、読者の皆さんは1コインでどこまで進めていることだろうか。このゲームはライフの獲得手段がないため、なかなか先に進めず悪戦苦闘している人も多いことと思う。

単独プレイで少しでも先の面へと進むためには、敵の出現順序を覚えることも重要だが、できるだけ簡単なルートを選択するという手もある。以前にも紹介したが、このゲームの単独プレイには進行ルートに関係するオレンジ色の敵兵が各所に配置されており、通常2人で出てくるこの敵兵のどちらを先に倒したかによって、次の面でどちらのルートに進むか決定できるようになっている（基本的には、左のオレンジ兵を先に撃つとキース側ルート、逆に右はロバート側ルートに進む）。

下の3つのルートマップを参考にしつつ、なるべく簡単なルートを選択して、最終的には1コインでクリアできるように頑張ってみよう。

ステージ1

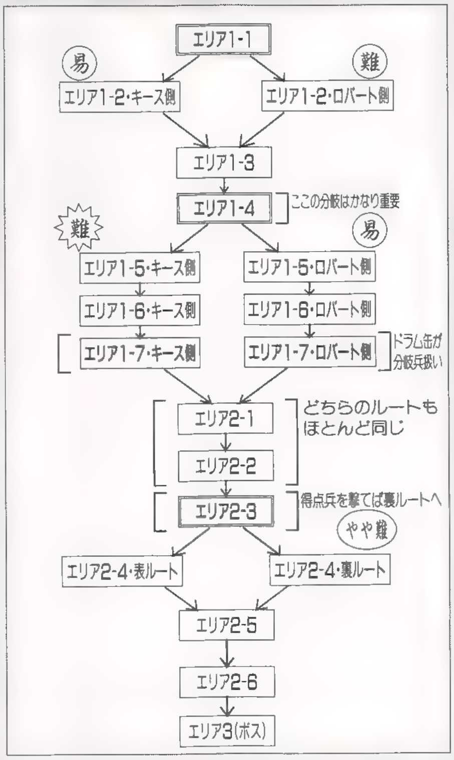


ステージ1では、エリア1-7の分岐兵が重要。ここでは左の分岐兵を先に撃って、キース側ルートに進むようにしよう。ロバート側ルートに進んでしまうと、エリア2で数多くの赤い敵兵と戦わなければならなくなるぞ。

また、エリア2の道中では、ステージボスのヤコブが何度か姿を見せる。ヤコブは1回攻撃をヒットさせると逃げてしまうが、毎回頭部を狙ってヤコブの帽子を落とすことに成功すると、エリア2の最後で装甲車と戦わずにすむ隠しルートに進むことができる。毎回帽子を落とすのはなかなか難しいが、成功すれば簡単なルートに進める上にスコアも高くなるので、積極的にチャレンジしてみよう。


エリア1-5の分岐兵は、左を先に撃ってキース側ルートに進むこと。

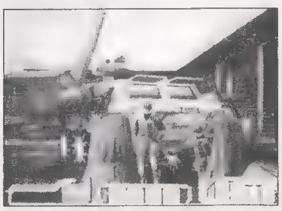
ステージ2



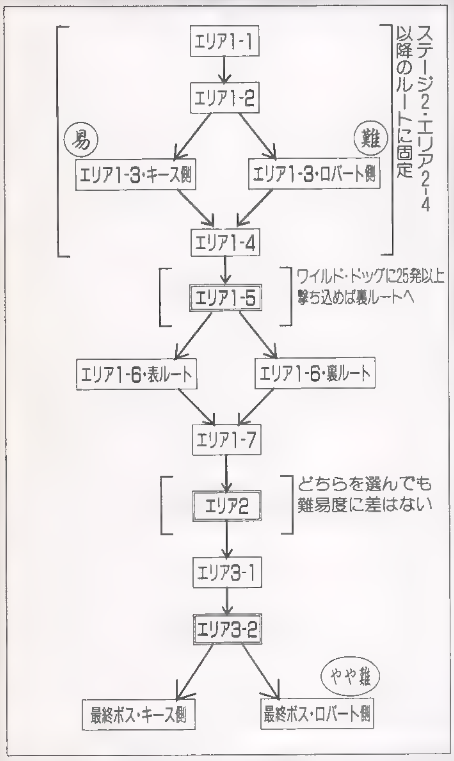
ステージ2の分岐は4つ。まず、ステージ最初の分岐兵は左を先に撃ってキース側ルートに進もう。ロバート側ルートでは敵の配置がトリッキーなので、ダメージを受ける確率が高くなってしまう。

次に、エリア1-4・装甲車前の分岐兵は、絶対に右から撃ってロバート側ルートに進むこと。エリア1-5～7のキース側ルートは障害物が多く、命中弾を撃ってくる敵兵も非常に多いので、誤ってこちらに進んでしまうと大変なことになる。

残りの2つのルート分岐は、どちらに進んでも難易度的には似たようなものだが、最後の分岐（隠し分岐）はステージ3まで影響するので、先を見据えた選択をしたい。


ここの分岐兵は非常に重要。誤って左側を先に撃つと大変なことになる。

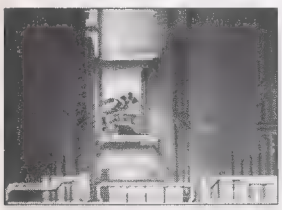
ステージ3



ステージ3・エリア1の序盤には分岐兵が登場しないが、ここでの進行ルートはステージ2の最後に選択した側のルートに固定される。

エリア1では、ロバート側ルートに進んでしまうと、手榴弾を投げてくる敵兵や、超遠距離に現れる赤い敵兵と戦わなければならないため、なるべくならキース側ルートに進みたいところだが、ステージ2の最後のロバート側ルートではスコアが稼げるので、スコアラーにとっては痛し痒しといったところか。

また、これ以降のルート分岐は、どちらを選択してもさほど難易度に差はないが、最後の分岐ではキース側を選択したほうが、最終ボスとの戦闘が気持ち楽になるだろう。


ステージ3序盤は、ステージ2最後の進行ルートがそのまま固定される。

残りのボスを一気に紹介！

SPACE BOMBER™

スペースボンバー

VERSION B

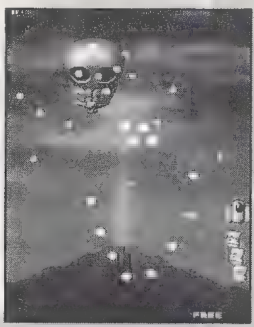
クリアはしたいが、パターンを知らなきゃ瞬殺。そんなスペボンの後半ボスどもを、一気に攻略しちゃおう。

担当：善之字元帥

ワールド3-2 黄金ドクロ

黄金ドクロは、アトミックリリースを6回ヒットさせれば破壊することができるため、ワールド3-1の最後でウンモシャーマンを3匹キャプチャーしておき、まずはこの面の最初でぶつけておこう。あとは、黄金ドクロが出す小ドクロをキャプチャーし、次々とアトミックしていくだけで突破できる。

問題は、ボスが時折発射するV字白弾（写真参照）。このV字弾は、基本的に4回が1セットの攻撃になっており、弾と弾の間隔が狭いので、なるべくV字弾全体を大きく回避するようにしよう。



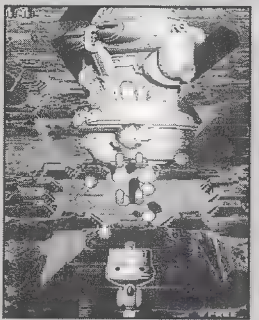
ボスが撃つV字弾は、4回1セットで発射される。なるべく大きく回避しよう。

ワールド3-4 ラスト・オーパーツ

まず、ラスト・オーパーツと戦う前には、ワールド3-3の最後でウンモシャーマンを3匹キャプチャーしておくようにしよう。

そして、この面が始まったら、ウンモシャーマン2匹をパーソナルリリースし、残りの1匹をアトミックリリースでボスにぶつけてしまう。うまくいけば、これだけでボスは瀕死の状態になる。

あとは、ボスが撃つ弾を画面中央から左に向かってゆっくり回避していき、画面左上から出てくる勾玉を捕まえて、ボスにアトミックすればクリアできる。



開幕と同時にウンモシャーマン2匹を設置し、1匹をボスにぶつけてしまおう。

ワールド4-2 パオー

ワールド4-2の中ボスはなかなかの強敵。ここにくる前に、前のステージの最後から、ウンモソルジャー2匹を連れてこよう。

4-2がはじまったら、ウンモソルジャー2匹をパーソナルリリースしつつ、ショットでボスに撃ち込む。このとき、自機をボスの正面よりもやや左に構えるようにすれば、ボスの弾幕に対して死角になっているので活用しよう。

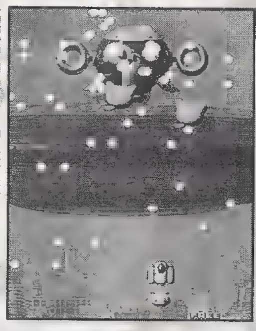
しばらくすると、ボスが左へと移動するので、自機もその動きに合わせてゆっくり左へと移動していく。このとき、ボスは正面方向に赤弾を撃ち続けているが、この赤弾には切れ目があるので、画面の左端に追い詰められる前に右へと切り返しておくこと。

次にボスは、画面中央に止まって高速の白弾をバラまきはじめる。この弾は、画面の中央で避けようとすると難しいので、距離をとって画面右下で避けるようにしよう。

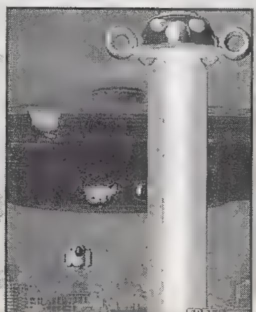
白弾のバラまきを回避したら、画面上からネコの編隊が出てくるので、これを3匹キャプチャー。残った1匹のネコは、ショットで片づけてしまうこと。

最後は、自機をボスの正面よりもやや左にズラした場所に移動させ、ネコ3匹をアトミックリリース。ボスはこれで瀕死の状態になるので、あとは少々ショットで撃ち込めば倒せるはずだ。

もしもここで倒し損ねてしまうと、ボスが大赤弾をバラまいたり、極太レーザーを撃ったりするモードに突入してしまうので、苦戦は必至。なるべく長期戦にならないように、アトミックリリースをきちんと当てよう。



高速の白弾は、中央で避けようとすると難しいので、なるべく画面端で避ける。



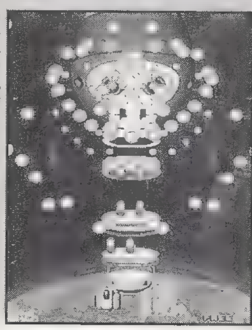
レーザーを撃つモードまで長引いてしまうと厄介なので、速攻を心がけるべし。

ワールド4-4 地球破壊爆弾アンゴルモア

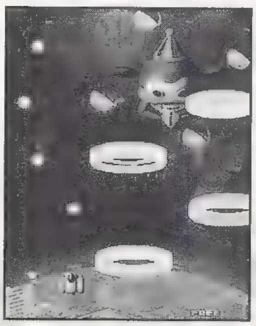
この面のボスは、アンゴルモアと、その中から出てくるナスザルの2段階に分かれている。

まず、アンゴルモアに対しては、前の面から連れてきたウンモソルジャー3匹をパーソナルリリースし、ショットで撃ち込む。しばらくすると、画面上方からウンモUFO6匹が出てくるので、これを1匹捕まえてアトミックリリースすれば倒せるはずだ。

アンゴルモア内部からナスザルが出てきたら、画面に残っているウンモUFOをパーソナルリリースする。あとはナスザルのまわりを回転しているボールをキャプチャーして、時折撃ってくるリップルレーザーを回避しながらアトミックリリースすれば、問題ない。



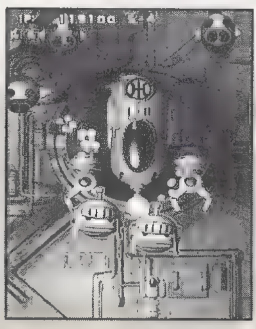
ウンモソルジャー3匹のパーソナルリリースと撃ち込みでアンゴルモアを破壊。



シンバルの音が4回聞こえたら、ナスザルがリップルレーザーを撃ってくる。

ワールド5-4 O型試験機マインドシーカー

マインドシーカーは、普通に戦うと非常に強力なボスだが、前の面でウンモナイト（金色）3匹をキャプチャーしておけばただのザコ。マインドシーカーと一緒に出てくるブタに気をつけながら3匹全部をパーソナルリリースすれば、一瞬で倒すことも可能だ。



ウンモナイトをパーソナルリリースするタイミングがすべて。ブタに気をつけろ。

ワールド6-2 ウンモキング

ワールド6-2からは、ボスと連続で戦っていくことになるが、ここから先は、きちんとボスの攻撃パターンを覚える必要がある。

それでは、ウンモキングの攻撃パターンを順に説明していこう。

①赤弾バラまき

大きな赤弾を、画面全体にバラまく攻撃。速度はそれほど速くないので、落ちついて画面下で避ければそれほど難しくないはず。6-1からウンモナイトを連れてきているのなら、ここで全部パーソナルリリースしてしまおう。

②赤弾全方位弾→ブーメラン×2

サインカーブを描きながら向かってくるブーメランが気になるところだが、ブーメランの速度は遅いので、まずは赤弾を全部避けてからブーメランを回避しよう。

③火山弾・全方位弾→ブーメラン

ここも②とほぼ同じ。速度の遅いブーメランはあとから避ける。

④リップルレーザー

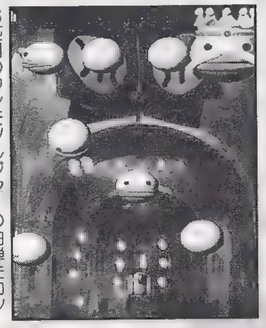
次は、ボスが左へと移動しながら、一定間隔でリップルレーザーを撃ってくる。このとき③のブーメランの残りが気になるところだが、画面のいちばん下を左に向かって移動すれば、ブーメランの残りには当たらない。あとはリップルレーザーの切れ目を見切って、右へと切り返そう。


リップルレーザーの切れ目は狭いが、うまく見切って右方向へと切り返すこと。

⑤ウンモソルジャー×12匹

最後の攻撃がいちばん難しい。5匹目のソルジャーの攻撃までは止まっていれば当たらないので止まって避け、6匹目のソルジャーの3WAY弾をコツンとレバーを右にいれて避けたら、続いて画面右まで一気に移動してしまおう。

あとは、①~⑤の繰り返しだ。


6匹目のウンモソルジャーの白弾をコツンと避けたら、一気に画面右へと移動。

ワールド6-3 ウンモキング2次形態

ウンモキング2次形態も、きちんとパターンを覚える必要がある。

①アルマジロ×12匹

まずは、画面の左右からアルマジロが合計12匹出てくる。攻撃は厳しくないが、次の面に備えて3匹キャプチャーしておこう。

②(大赤弾バラまき+白弾+リップルレーザー)×3セット

この攻撃がいちばん厳しい。1セット目を画面中央下よりもやや右側で避けたら、一気に左へ移動し、2セット目は画面の左端で避け、3セット目は再び右へと移動して画面右端で避けるといい。

③全方位赤弾+2WAY白弾

一見難しそうだが、この攻撃のうち2WAYは動かなければ当たらないので、うまく赤弾の隙間を見つけ、止まって避けよう。

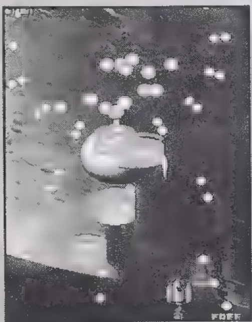
④ウンモマーク弾

誘導性のあるウンモマーク弾を大量に発射する攻撃。自機を画面の左下に置いて、ゆっくり右へと移動させると避けやすい。

⑤ミニUFO(赤)大量発生

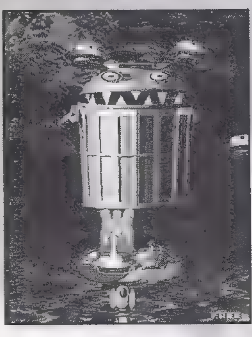
ウンモマーク弾を避けると、ミニUFOが大量発生する。ショットで破壊してしまおう。

あとは、①から⑤の繰り返し。


3種複合の攻撃が厳しいが、比較的死角になる場所はある。気合いで避けよう!

ワールド6-4・ボス① 100式トラッシュ

最終ボスの第1形態は、100式トラッシュ。攻略パターンは非常に簡単で、前の面で捕まえておいたアルマジロ3匹を画面下部にパーソナルリリースし、ボスの出すウンモUFOのうち3匹をキャプチャーしてアルマジロの下にパーソナルリリースするだけ。


アルマジロのバリアの下にウンモUFO3匹を設置するだけで簡単に倒せる。

ワールド6-4 ボス② G-Pachimon

おそらくこのボスが、全面通して最強のボスである。まずはボスが実体化する前に、100式トラッシュが出したウンモUFOの残りをキャプチャーしておき、パーソナルリリースでなるべくダメージを与えておくこと。

それでは、ボスの攻撃に対する回避方法を順に紹介していこう。

①小赤弾バラまき

まずは小手調べといったところ。軽くかわして次に備えよう。

②白弾拡散弾×2

①が終わると、ボスは白弾をバラまいてくるが、この弾は自機を狙っているうえに射撃角度が非常に広く、回避が困難。そこで、まずは①が終わると同時に自機を画面左下へと位置させ、ボスが白弾を撃つと同時にレバーを右下に入れっ放しにしてみよう。ちょうど白弾の隙間にすべりこめるはずだ。

③白弾9WAY&レーザー

この攻撃はかなり厳しい。まず、②が終わったら自機を画面左下に位置させ、白弾がくるのを待つ。そして、ボスが白弾を撃ったのを確認したら、自機を1キャラ分ズラせば、その位置が白弾に対する安全地帯になっている。この要領で3回飛んでくる白弾は回避できるので、なるべく画面左下をキープしつつ(左下はレーザーに対する死角になっている)耐えよう。

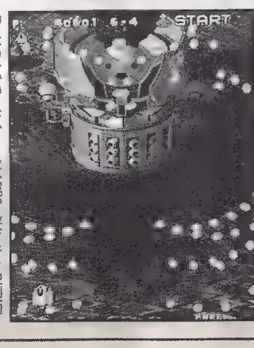

画面左下で待ちつつ、弾を確認してから1キャラ分横に移動すれば回避できる。

④大赤弾V字弾+囲み白弾連射

大赤弾のV字弾は弾速が遅いので、回避はそう難しくない。その直後に飛んでくる囲み白弾は、自機を挟む軌道を描くので、V字弾を回避した位置に止まっていれば弾のほうが勝手に避けてくれるぞ。

⑤両サイドに赤弾→中央に白弾

④の次は、画面の両サイドにやや弾速の遅い赤弾が飛んでくるが、画面中央の広い空間で避けようとすると、この空間に白弾が飛んできて逃げ場を失う。狭くても画面端で頑張ってよけること。



中央の広いスペースは罠。狭くても画面端付近で赤弾を回避したほうが安全だ。

⑥サンダーレーザー→白弾拡散弾

⑤を画面端で避けたら、ボスの耳(?)の部分からサンダーレーザーが発射されるので、ボスの正面に移動する。この後、自機に向かって白弾の拡散弾が発射されるが、この弾は自機を1キャラ分横に移動させれば当たらないので、あまり大きく動かず避けること。

ここでボスの攻撃パターンは1サイクル。ボスの最初の攻撃の前にウンモUFOが与えたダメージによっては、かなり早く倒せるときもあるが、運悪くあまりダメージを与えられないときも多いので、頑張って弾避けをマスターしよう。

ワールド6-4 ボス② チョビヒゲ

スペースボンバーの最終ボスがチョビヒゲだ。チョビヒゲの攻撃パターンには高速弾系が多く含まれているが、攻撃のバリエーションは少ないので、回避方法をきちんと覚えてしまえばそれほど難しくはない。順に紹介していこう。

①V字全方位赤弾
→白弾密集弾×3

V字弾の弾速はそれほどでもないが、それに混じって撃たれる密集弾が厄介。回避するには、V字弾が撃たれる前から画面の左下に自機を移動させ、密集弾を撃たれたら大きく右方向へと回避すればよい。間違っても密集弾の中に入って回避しようとしないこと。


密集弾は、中に入って避けようとすると難しい。全体を大きく回避するように。

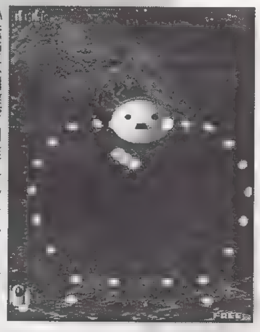
②赤弾全方位弾→白弾密集弾×3

V字弾が全方位弾になっているだけなので、①とほとんど同様の避け方で回避できるはず。

③小赤弾バラまき→本体から火炎放射→大赤弾3WAY×3

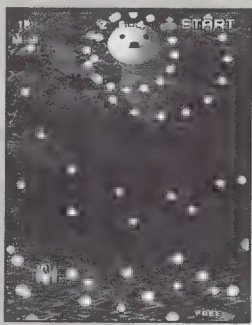
この攻撃は、普通に回避しようとすると非常に難しいが、実は画面のいちばん左下が小赤弾に対する安全地帯になっているため、まずはここに移動しよう（ボスの火炎放射も画面左下にいれば安全）。しばらくすると、大赤弾の3WAY×3が飛んでくるが、この3WAYは中央の弾が自機を狙っているので、第1波を右→第2波を左→第3波を右といった具合に、小刻みに動いて回避しよう。

また、この攻撃の直前に、画面の左右からミニUFOが6匹出現するので、余裕があったらキャプチャーしておくとよい。


小赤弾は回避が困難に見えるが、実は画面の左下が安全地帯になっているのだ。

④大赤弾全方位弾連射
→白弾バラまき超連射

③が終わるとすぐに、この攻撃モードになる。全方位弾は難なくかわせるが、その後の白弾バラまきは実力勝負。あまり大きく動きまわらずに、画面の左側で小刻みに動くのがポイントだ。



この白弾バラまきは実力勝負。画面左下で小刻みに動くと比較的避けやすいぞ。

これで、ボスの攻撃サイクルは1周。はじめのうちは高速弾が怖いかもしれないが、パターンさえつかんでしまえばそれほど難しいボスではない。ここまでできた人は、あきらめずに1コインクリアを目指してみよう。

サイゴニヒトコト

何と約2カ月にものぼる長期連載(?)になったスペボンも、今回で最終回。ほんとはアトミックを使った稼ぎパターンを最後まで載せたかったんだけど、一度やった前半面のパターンを微妙に変えてまた載せるってのも何だしね。というわけで、最後はボス攻略になっちゃいました。みんなも世間の風当たりに負けずに、ちゃんと稼ごうぜ。

INFORMATION

今号の情報

- ○9月20日・バスの日
  金月真美さんらのイベント開催
- ○FFVIIキャラのガレージキット
  新発売
- ○電車でGO（号）！スペシャルツアー
  締め切り迫る
- ○セガ
- ○FFシリーズの天野喜孝氏
  個展開催＆ご招待
- ○スレイヤーズえくせれんと
  OVA発売
- ○携帯ゲーム機ネオジオポケット
  新情報

新譜情報

今号のおすすめ

- ○「超鋼戦記キカイオー」主題歌
  闘え！キカイオー
- ○ストリートファイターZERO3
  オリジナル・サウンドトラック
- ○THE KING OF FIGHTERS　京
  SNK・夢工房
- ○BEAST BUSTERS-SECOND NIGHTMARE-
  SNK
- ○雪色のカルテ
  オリジナル・サウンドトラック

●応募のきまり●

インフォメーションコーナー各係に応募するときは、ハガキに「住所・氏名・年齢・電話番号・このコーナーへの意見」を記入して、〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　新声社ゲーメスト編集部インフォメ「○○」係へ。締切は特に書いてなければ10月15日だ。

※プレゼント当選者の発表は発送をもって代えさせていただきます。
※雑誌公正競争規約によりこの懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に当選できない場合があります。ご了承ください。

TOPICS

金月真美さん・栗林みえさんのミニコンサート！

9月20日、ユネスコ村へGO！

EVENT

前号までのあらすじ：ある日、昼寝をしている担当のもとにインフォメ神が降臨した。「ときメモの藤崎詩織ちゃんのバスカードが発売されるぞよ…」担当はどしゃ降りの中、バスカードを求めて飛び出すのだった。

藤崎詩織バスカードを求めてたどり着いた場所はユネスコ村だった。ここで9月20日、藤崎詩織バスカードが先行発売されるのだ。しかし、なぜバスカード…？その答えは、近くを走っていた西武バスの運ちゃんが教えてくれた。「9月20日はバスの日!!」そうか、地球温暖化の原因・二酸化炭素の排出量を減らすためには、やはりバスだ！電車じゃ行けないような所にも走ってるし！さすが藤崎詩織ちゃん、クリーンなイメージにぴったりだよ!!すごいよ！

…というわけで9月20日「バスの日」に、ユネスコ村特設会場にてイベントが開催される。藤崎詩織バスカード先行発売（1000円）以外にも、先着500名のみが参加できる「金月真美ミニコンサート」、同じく先着500名のみが参加できる「栗林みえミニコンサート」など非常に盛りだくさん！トークショーなどもおこなわれるので、ファンは早めに行って当日配布の整理券をもらおう。

なお、ユネスコ村は西武線・西武球場前駅から徒歩3分。イベントの問い合わせは042-926-0179（10:00～17:00 土日祭日は除く）で受け付けている。



この笑顔に会いに行こう！

芸術の秋、ガレキを作ろう

ティファとクラウドを作ろう！

REREASE

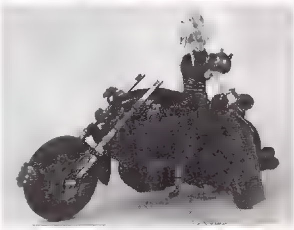
秋といえば…芸術の秋！というわけで、秋の夜長にはガレージキット制作をおすすめしたい。マジで。

新作ガレキを紹介しよう。ガレキ界で初の「ティファ・ロックハート（全高約18cm／￥7800）」と、愛車デイトナに乗ったクラウドの「クラウド＆ハーディーデイトナ（全幅約26cm／￥29800）」が発売されたのだ。写真を見ればすごさがわかるよね。

通販他の問い合わせはホビーショップ　コトブキヤ（045・410・1661）までお願いします。



細部にいたるまで完璧です。



ここまでやるか？って感じ。

急げ！締め切り迫る!!

正体不明の電車に、ご招待。

CAMPAIGN

電車でGO！が本物の列車になった！その名も「ミステリートレイン電車でGO（号）！」。どこへ行くのかわからないミステリー電車、そして列車内で繰り広げられるアトラクション。そんなスペシャルツアーに50組100名様をご招待!!

これ、ファンならずとも気になるキャンペーンだよね。応募の際はこのコーナーの要項をよく読んで応募しよう。クイズの答えも、メスト読者ならわかるでしょ？締め切りまであと少しだから急いで応募してね！

【クイズ問題】
Q 大好評運転中の「電車でGO！2」に登場した「特級ラウンド・ほくほく線」で運転できる電車の名前は次のうちどれでしょう？
1.「はくたか」　2.「はげたか」　3.「はくつる」
ヒント：「電車でGO！2に、ついに隠し路線「特級ラウンド・ほくほく線」が登場！なんと、首都圏と北陸を結ぶ俊足特急**『はくたか号』**が運転できます。いますぐチャレンジしよう！

【応募方法】 官製はがきに、クイズの答え、郵便番号、住所、氏名（ふりがな）、電話番号、年齢、職業または学年を記入の上、下記の宛先までご応募下さい。
【締め切り】 1998年9月21日（月）当日消印分まで
【応募宛先】 〒150-0022　東京都渋谷区　恵比寿駅ビル内郵便局留　タイトー「電車でGO（号）！スペシャルツアー」応募G係

【応募にあたって】応募にあたっては以下の事項を予めご了承下さい。■ツアー実施日は、平成10年11月22日（日）を予定しています。■東京都区内発着の日帰りの旅です。ペア（2名様）でご参加ください。■ミステリー列車ですので、行き先・ルート・運行ダイヤ等に関してはお答えできません。集合地・時間等の詳細については当選者のみに通知いたします。■当日の昼食はご用意いたします。■参加に際しては、参加者の自宅から列車出発駅（東京都区内）までの往復の交通費や宿泊が必要な場合の宿泊費等は参加者の自己負担となります。■お一人さま、1回のみの応募とさせていただきます（重複応募は無効といたします）。■小学生以下の方どうしの参加はできません。■小学生以下の方が参加される場合は、保護者の方と一緒にご参加下さい。■未成年の方は参加に際し、保護者の同意が必要となります。■必ず当選された方がご参加下さい。当選権利の第三者への譲渡・売買はできません。■当選発表は当選者への通知をもってかえさせていただきます（10月中旬予定）。■東京ゲームショウ（10月10日）会場でも発表を予定しています。■タイトー社員及び関係者の応募はできません。■お問い合わせ／電車でGO（号）！スペシャルツアー事務局　TEL：03-3477-2330[受付時間／11:00～17:00（月～金・ただし、祝日を除く）]

ナーガの衣装は?!

スレイヤーズ最新作発売!!

PRESENT

今夏、大ヒットの劇場版に続き、ファン待望のOVA第2弾『スレイヤーズえくせれんと』が10月25日、定価5000円（税抜）で発売される。

とある村のとある宿屋の食堂。ナーガの思慮の浅い暴走行為によって、宿屋を全壊された主人や村達から、責任を取るように迫られるリナとナーガ。村長から、村はずれにある古い遺跡に出かけたまま戻ってこない若者達を連れ戻して欲しいと、一つの提案が出される。断るに断れないまま、2人が向かった遺跡には…。

このOVAシリーズ第2弾の発売を記念してオリジナルテレカを5名様にプレゼントだ。宛先はインフォメ「スレイヤーズ」係まで。

芸術の秋、美術館に行こう

世界の天野喜孝氏、個展開催！

PRESENT

下の作品を見たことがあるかな？そう、スクウェア「ファイナルファンタジー」のイラスト。作者の天野喜孝氏は、他にも「みなしごハッチ」「科学忍者隊ガッチャマン」などのデザインを手がけた超一流アーティストなのだ。今回、天野氏の美術展「天野喜孝展～THINK LIKE AMANO～」が開催されることになった。詳しくは表に注目！ぜひ行ってみよう。

さてプレゼント！抽選で30組60名様に招待券があたるぞ。開催期間の都合上、〆切は9月27日。インフォメ「芸術の秋」係まで応募してね。



美術館でこの作品と対面すれば、きっとなにかを感じとることができるはずだ。

©Yoshitaka Amano,スクウェア

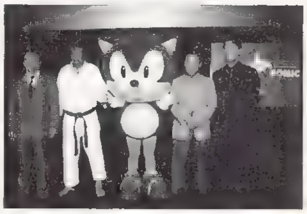
天野喜孝展
～THINK LIKE AMANO～
会場：上野の森美術館
開催期間：1998年9月29日(火)～10月11日(日)
入場料金当日：一般…1200円
高校/大学生…1000円
小/中学生…800円
問い合わせ先：NTTハローダイヤル
03（3272）8600

「ドリームキャスト」第一弾ソフト

「SONIC Adventure」制作発表会にいってきたぞ！

REREASE

去る8月22日（土）東京国際フォーラムにてドリームキャストの第一弾ソフト「SONIC Adventure」発表会が行われた。期待の新作だけに会場にはかるーく万を超える来場者が詰めかけた。会場にはあのせがた三四郎や話題の「湯川専務」も訪れていたぞ。気になる中身は…ということこのネーム数じゃ収まらないくらい凄かったぞ！



セガのイメージを大きく変えた3人が揃い踏み！

携帯ゲーム機の最高峰！

ネオジオポケット新情報！

REREASE

SNKから10月下旬発売予定の「ネオジオポケット」の細かい情報が届いた。高性能な16ビットCPUを搭載したコンパクトなヤツだ。データのバックアップも本体で可能なんだって。ソフトもSNKならではの充実ぶり！発売が待ち遠しいね！



©1998SNK

第11回 ゲーム懸賞論文 募集開始

ゲーメストとコインジャーナルが毎年共同で開催してきた「ゲーム懸賞論文」が、今年も開催される。

プレイヤー・オペレーターの意見を広く聞こうと始められた「ゲーム懸賞論文」も、今年で早11回。現在混沌としている「アーケードゲーム業界」に何らかの喝を入れる意見、普段生活していると聞こえてこない「生」の意見をできるだけ大きく吸い上げていこうという考えた結果、今回のテーマは『「アーケードゲーム」「ゲームセンター」に関することすべて』に設定された。

とにかく「アーケードゲーム」「ゲームセンター」のどちらかに関係していればテーマは自由。普段アーケードゲームに対し感じていること、ゲームに関するさまざまな体験談、これからのゲームに望むこと、自分なりのゲームの見方などを伝えてほしい。オペレーターの人、ゲームセンター関係者の人には、プレイヤーとは違った視点での「ゲーム」というものを語ってほしい。

たとえ、間違いだらけの意見であっても構わない。その中にその人なりの「真実」がこめられていればいいのだ。

締切は9月30日（消印有効）。文章量は400字詰め原稿用紙5～10枚（超過280文字以内）。原稿の最後には、住所・氏名・年齢・電話番号、を明記して下さい。

宛先は
〒101-8935
東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ゲーメスト
ゲーム懸賞論文係　まで

THE KING OF FIGHTERS 京
SNK・夢工房

人気コミック「ザ・キング・オブ・ファイターズ京」のアドベンチャーゲームが発売されたが、そのゲームで流れるVGM集が発売されることになった！この中にはおなじみのキャラクターの他に新キャラクターも入っている！声優によるドラマ部分も入っているところがポイント!!2枚組だぞ！



CD：PCCB-00335
価格：¥2310（税込み）
ポニーキャニオン

9/18発売

ストリートファイターZERO3
オリジナル・サウンドトラック

カプコンの人気キャラクターも登場する人気対戦格闘ゲーム「ストリートファイターZERO」のシリーズ最新作の「3」のサウンドトラックがCD2枚組で発売！デジタルロックでノリのいいサウンドはゲーム中に聴いても家で聴いてもグッド。初回特典も見逃せないぞ！



CD：CPCA-1012～3（2枚組）
価格：¥2940（税込み）
初回特典：「シャドルー」のエンブレム各種タトゥーシール封入
セルピュータ

9/21発売

今号のおすすめ



「超鋼戦記キカイオー」主題歌
闘え！キカイオー

CD：CPDA-1004
価格：¥840（税込み）完全限定生産3000枚
セルピュータ

河森氏、宮武氏、スタジオぬえがカプコンとタッグを組んで作ったゲームの主題歌がなんと完全限定生産の形で発売される！これを買っておくと後に発売されるサントラとのキャンペーンに参加できるぞ！

9/18日発売

雪色のカルテ
オリジナル・サウンドトラック

独特の情緒感があって人気の高い「雪色のカルテ～Karte von Schnee～」からオリジナルのボーカル曲、オリジナルのストーリーのドラマありのスペシャルなCDが発売されることとなった！「雪色のカルテ」のボーカルアレンジや、ゲームで使用されたVGMのアレンジも収録されている！



CD：MGCD-1068
価格：¥2854（税込み）
ハニーホルモンレーベル
フルカラーピクチャーCD仕様

10/1発売

BEAST BUSTERS-SECOND NIGHTMARE-
SNK

前作より8年、SNKのガンシューティングゲームが続編として登場！そのVGMとボイス、そしてSEまでをすべて収録したCDが発売される！ゲームは病院を舞台にモンスターたちと闘うというもの！続編なのでストーリー性も気になるが、8年を経たVGMもまた気になるところ！



CD：PCCB-00336
価格：¥1890（税込み）
ポニーキャニオン

9/18発売



おすすめVIDEO

ゲーメストビデオ Vol.44

9/25 発売

レイディアントシルバーガン
RADIANT SILVERGUN

価格：5,800円（税別）　商品番号：GV-44
収録時間：80分　解説書付き

全一スコアラーによる魂のプレイをノーカットで収録。もちろんメインは稼ぎの4ルート。難解なシルバーガンのパズルを華麗なるプレイによって紐解く。

また、アーケードでは未知であったシルバーガンの壮大なストーリーを、サターン版の非圧縮ムービーを採用することによって、わかりやすく、そして更なる魅力と共に網羅する。

攻略の凄まじさと感動のストーリーを両立。シルバーガンはここに極まった。



このパズル性がシルバーガンの最大の魅力とも言える。よく見て稼ぎの参考に。

こんなとこに注目！

やっぱり2400万OVERのスコアとその稼ぎパターン。このビデオのサンプルをシルバーガン開発者に見てもらい感想を聞いてみた。
「パターンでは考えられているのですが実行できるとは…凄いですよ。驚きです。難しくてぶーぶー言っている人も、これを見てもらいたいですよ、きっとかわりますよ」
（シルバーガン開発者：井内氏）
開発者も絶賛のこのプレイ。その凄さを是非とも見てほしい。

開発者に直撃!
キカイオーインタビュー

～ゲーム全般編～

とりあえずプレイした後…。

さわたり（以下猿）『カプコンさんのロボット格闘というと「サイバーボッツ」と「パワードギア」がありましたね。で、ポリゴンというとスタグラとジャスティスがあるから、そのどちらかにイメージがかぶるような感じを想像してたんですが…』

スー（以下ス）『僕も割とボッツのジャスティス版みたいなものかと思ってました。まさか、ああいう風に横方向に走れるとは…』

ももやん（以下桃）『僕はもうちょっと普通の格闘ゲームっぽいゲームかと思ってました』

河森（以下河）『ああなるほど。ここまで兵器がたくさんあって…とかは想像してなかったと』

猿『えてして技って最終的に〝使える1個〟に決まってきちゃうというのがあるじゃないですか。これ安定っていう』

醤野（以下醤）『はい、ありますねえ』

猿『それで遊ばせる余地がなくなっちゃうというのは困りものだから〝1個〟に安定してもいいと思う。でも最終的に好きな人って『それでも俺は（別な）これを使う』っていう人がいるじゃないですか』

河『今回の企画自体が、絶対そういう人がいるだろう、というのが企画意図ですね』

ス『それにしても、永続的に横移動できるシステムってカプコンさんでは初めてですよね。あれはなぜああしようと思ったんですか』

醤『いや、単に動き回りたかったからです（笑）。あとはアイテムを拾いにいったりとか色々ありました。最初はあれで弾を避けたりもしようかと思ってました』



カプコン開発陣：左から中野雄天、醤野貴至　特別ゲスト：河森正治（敬称略）

猿『今は走り回っていても、飛び道具を撃たれると当たりますね』

醤『当たる確率は高いですね。避けられるものもあるんですが』

ス『それは機体差とか兵器差とかでカバーってトコですか』

猿『これはインタビューのなかでは結構、最後に聞くことなのかも知れないですが…。どういう遊び方をしてほしいですか？』

醤『この技を決めたい。これが決められたらいいや』というようにに最終的には持っていきたいです。シビアな対戦ツールにすることはあんまり考えてません。自分の思い入れのある技を割と気持ちよく、思った通りに決められたらそれでいいんじゃないのかなと』

ス『ロボットって、いろんなジャンルでそれぞれ好きな人たちがいますよね。機体はその人たちごとに対応してるって感じですね』

醤『そうです。実際軽い機体とか、この女の子の機体（ディアナ17）とかそうなんですけども、結構普通の対戦格闘っぽく遊べる奴もいるんですよ。結構コンボとかエリアルレイヴを決められる奴もいるけれどまったく関係のない機体もいる、とかキャラでだいぶ遊び方は違いますね。とにかくキャラごとのイメージで〝やらせたい行動〟をメインに置いています』

猿『そうなってくると。闘いにおける「お約束」、がかなりズレてくると思うんですが』

醤『そうなんですよねえ…。そのへんを今、一生懸命バランスとろうとしています』

河『バランスが一番大変なのはわかってたんだけど…（苦笑）』

猿『なるほどねぇ。で、どれも主人公格という感じがするんですが、根本的に「彼らはどうして闘っているのか？」という部分はどうなっているんですか？』

醤『実は全体を通してのストーリーというのはないんですよ。結局、選んだキャラのストーリーで進むし、出てくる奴によって役目も少しずつ違います。だからトータルで「キカイオー」というゲームのストーリーはないです。こいつを選んだらこう、で別の奴を選んだらそいつに合わせて…と。』

猿『なるほど。じゃ、何か一つ同軸の世界があるわけではなくて、〝選んだ主人公の話〟になるということですね』

醤『そうです。確かにオープニングとか見ると何なんだ？とか言われるんですけど』

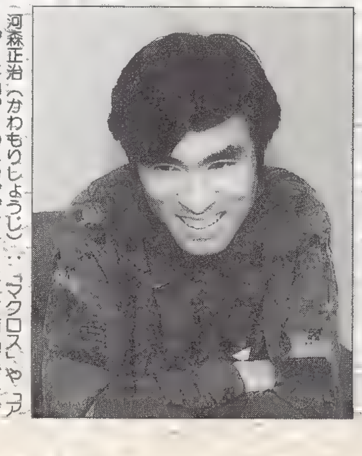
猿『でも、プレイヤーキャラにはいない敵っぽい奴がいましたね』

醤『そうです。敵専用の奴が3体とか4体います』

猿『リアル系とスーパーロボット系が混じっているのはどういう理由からですか？』

河『元のコンセプトだと、〝異種格闘戦をやらせたい〟というのがありました。今、ロボット物ってどんどん狭い方向にいってしまっていて、自分もそれは嫌いじゃないけれど、このままいくと1個ずつ世界が閉じていっちゃう。で、どうしてもリアル系ロボットのほうへいくと地味になるじゃないですか。そうするとアーケードでというよりは、家でコツコツやるのにいったほうがいい。やっぱりアーケードでやるなら華々しい感じがほしいし、それこそ自分の思い入れのある世界観のまま、世界観を引きずって出てきて闘ってほしい。当初、カプコンさんに話を持っていく前の段階では、「いろんな世界に住んでいた主人公たちに別の世界からの挑戦状がくる、そして異種格闘戦」というものでした。全部パラレルワールドがあって、そこからある舞台に行って闘って、という世界をかけた闘いみたいなイメージだったんですよ。だからロボット個体の闘いというよりは、世界観の対決という感じです』

ロボット同士の異種格闘戦をやらせたい



河森正治（かわもりしょうじ）…「マクロス」や「アーマードコア」のメカデザイナーとして有名だが、デビュー作は「ザ・ウルトラマン」!!スタジオぬえ所属。

ス『そう言われれば確かにそうですね。最初見たときは、スーパーロボット対リアルロボットみたいなそういう感じで見ていたんですけど、どちらの系統も好きな人も楽しめる感じですよね』

河『本当は、自分はもうこの世界観しかイヤだというような人が、別のこの世界しかイヤだって人と対決するのが一番面白いという。この技じゃなきゃ嫌だっていう人たちが闘うのが一番面白い、というゲームですかね』

コラムの中庭 Column Courtyard

超鋼戦紀 誕生秘話

～設定・デザイン編～

ス『かなりジャンル分けされてるデザインになっていますね』

河『結局、一つの世界観でデザインやっていくと、正直言って見分けのつかないロボットになってるっていうケース多いんですよね。人間のキャラクターとかモンスターとかが出てくる場合はバラエティが富ませられるんだけど。

それはその世界に思い入れがあればいいんだけど、そうでない人が見るとどっちも変わらない。その世界観が好きでプレイしているから、絶対にその人たちは気がつかないんですよ。自分も含めてそういうところがあるんだけども…。

例えば自分が女性のアクセサリーを「これとこれどっちがいい」と言われてもわからないけど、それは女性が見たら明らかに違うというのと同じかな。

私は一目で見て違わないと駄目なほうで…。入社した頃に先輩の宮武に「塗りつぶしてわかんないようなメカ描いたらダメだぁー」と言われて育っているんです。全部真っ黒に塗りつぶしてこれは何だとわかるメカ以外は主役メカにはならない、と。まあこちらの意慢もあって、同じ世界観の中でもっと差別化しなきゃいけないんだけど、リアル系ってつけられるものも限られちゃうから差別化が苦しいんですよ、実は。スーパーヒーロー系は逆に変えるのは楽なんですよ』



インタビュアー：左からもやん、スー（以上ライター）、さわたり

ス『もう、いきたい方向にいくという感じですね』

河『弱点があるとするなら、相当いろんなものをやられているということだけで』

中野（以下中）『数自体は、皆でピックアップして、これはいるだろうというのを集めてます。リアル系はこれ、合体するロボットもほしいし、当然マク〇スのバルキリータイプのもいるだろうと。だから異種とはいえ、かなりジャンルごとに絞れているとは思います。あとはその中で世界観を代表しているけれど、あんまり主役っぽくない奴が敵側になっていたりしています。

一応、パロディ面は僕と宮武が関わった作品世界だけです。スタッフとして参加したことのある作品以外には、絶対手を出さないようにしようと言っていましたので』

猿『そうすると、タイプで言うとどういったものが逆に導き出されるんでしょうか？』

河『というか、宮武のほうがマジンガーからのスタッフなので、ほぼ人型ロボット系全作品、僕に至るまでどこかしら関わってるんですよね。私は「ザ・ウルトラマン」がデビュー作だったりするんで、これもOKかなと。やっぱり完全に外のものだと、どうしても精神衛生によくないんで…』

猿『なるほどねぇ。そういえば企画原案で河森さんとなってますが、実際の経緯というのは？』

河『もともとロボットの異種格闘戦のゲームを、5～6年くらい前、まだアルティメットとか盛んになる前に企画したことがあったんですが、大変だということでなかなか受け取ってくれるところがなかったんですよ。そのときに、カプコンさんから何か一緒にゲームやりませんかっていう話がきまして、じゃあこういうのがあるんだけどと言ったら、その場でじゃあそれやろうかみたいな話になりました』

醤『ここでお会いして、ウチの岡本とかも皆いたんですけど「それ面白いじゃないですか、それいきましょう」ってトントンといつものノリで決まって…。実際その時に企画書があったんですね。それを見せていただいてそれを元にスタートしました』



設定の数々。詳しくは129ページからの設定資料集のコーナーに掲載してあるぞ。

ス『合体・変形というのは某ロボットゲームでもなしえなかったことですが、その辺への意識というのはあったりしましたか？』

中『若干…はありましたか…』

醤『キカイオーが主人公になったのはそのせいかもしれません。この手の世界観っていうのは、あのゲーム以外にも多かったんで』

猿『コンシューマでも、このリアル系のを主人公にしてるのが多いですしね』

中『今でこそそうですが、開発当時は逆になんでこういうゲームがなかったんだろうと…』

ス『でも、組み替わった時のインパクトはすごかったですね。姿が変わってましたからね。さらに、分離して攻撃までして…』

猿『変形・合体で、ドリルで地面もぐれた日にゃぁもう、好きな人はたまらないね（笑）』

河『プロポーションが違うからモーションデータ大変でしたよね。ご苦労さまでした』

中『いえいえ』

醤『全部個別ですからね。普通は同じプロポーションでしたら、共通しているモーションデータというのがあるんですけど、これは一切ないです』

中『うん、ないない。というか一切使い回せない。そりゃスタグラのメンバーが「勘弁してくれ」というわけですよ。実際、項目のリストを出されたときに、５００何項目とか…死ねる…（苦笑）』

醤『それでもプロポーションを一緒にしたくなかったんで…。それに元のコンセプトがそうじゃないんで、それはあきらめてました』

猿『それでは最後に、おきまりの「プレイヤーに一言」を』

中『作った本人からいうとイケてると思うので（笑）、あまり難しいこと考えずに気楽にやっていただければ全然ＯＫやと思います。損はしないと思うので、気楽にインカムして楽しんでください』

醤『負けても楽しいゲームというのを目指したかったんで、負けても友達と笑えるようには作ってるんで、対戦ツールとは違うよと。まずは座って、プレイして必殺技出しまくってください』

河『ロボットものと一口に言っても世界は広いというのを味わってほしいです』

猿『本日はどうもありがとうございました』



負けても楽しいゲームにしたい。その想いが苦労を笑顔に変える。

Column Courtyard コラムの中庭

内藤寛のGO!GO! Kandians

Column:01

歌って踊れる世界最速の 天才プログラマー

…はい、というわけで歌って踊れるプログラマー内藤寛です。

歌うと言えば、おかげさまで7月24日にメジャーデビューを果たすことができました。デビュー曲は『シテイロマン』。かつての恩師ミンキー・ヤスとのユニットという、ちょっと妙ちくりんな組み合わせがミソです。

ちなみにユニット名は『シテイボーイズ』…そう『師弟ボーイズ』です。実はヤスさんは、かれこれ十数年前僕が通っていた高校の、国語の先生でした（本当）。ヤス先生の高見山の形態模写とかウルトラマンの飛び方の講義など、じつに実のある素晴らしい授業には今でも感謝に堪えません。…が、その素敵な先生は一学期の夏休みが終わると学校から忽然と姿を消してしまいました。別れも言わずに去っていくなんて…。

人に言えない深刻な事情でもあったのかと心配もしましたが、暫くして、テレビ番組「ルックルックこんにちわ」でリポーターとして嬉々として活躍している先生を偶然目にし、「コラー！岩崎！それはねえだろー！」ギャグマンガみたいな展開に呆れるというよりおかしかったですねアレは…バカウケでした（嘘的本当）。その後卒業した僕はゲームプログラマーとして仕事をする傍ら、ラジオ番組のパーソナリティを務めていたのですが、そんな折、収録現場で偶然劇的に再会した岩崎先生と意気投合！『シテイボーイズ』結成とあいなったわけです。そのシテイボーイズの初の晴れ舞台が、去る7月26日に大阪は関空横のりんくうパパラにて行われた大イベント、『8時間耐久戦士圏』でした。

このイベントはデビュー曲『シテイロマン』の発表はもとより、盛りだくさんの内容でぶっ続け8時間、屋外イベントしちゃおうというものでした。楽しいんだけどこれがまた大変！

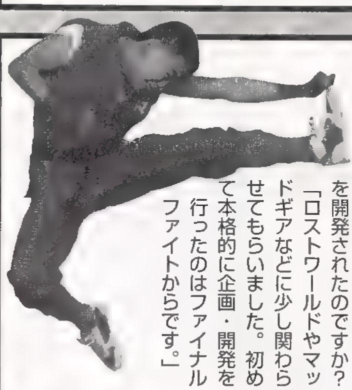
師弟ともども、歌にコスプレに頑張りましたが、中でもコスプレ七変化というプログラムでやった「くまのぷーさん」で、僕のコスプレ史上まれにみる大ピンチを迎えることになろうとは…。あれは一種の罠でした。どうピンチだったかって…次回に続く！チャンチャン（だめ？）。



年月は二人の師弟をここまで変えてしまった！
（写真左：ミンキー　右：寛）

内藤　寛（ないとう　かん）写真:右
株式会社クライマックス代表取締役。ドラクエⅢのプログラマーとして有名。今は新作の制作にかかりっきりとか。

<寛ちゃんのラジオ情報>
「TV Game Radions R」
毎週水曜日　24：30〜25：00（ラジオ大阪）
※10月の第2週から放送日が変わります!!
毎週日曜日　21：00〜21：30（ラジオ大阪）
21：30〜22：00（東海ラジオ）



西谷 亮のAKIRAがんばる！（仮）

Column:02

ストリートファイターEXシリーズ、テトリスグランドマスターでおなじみの（株）アリカ。作品の数自体はまだ少ないけれども、アリカのゲームは作り込まれた良質の「遊べる」作品として認識され、確実に固定ファンを増やしつつある。最新作のファイティングレイヤーにも注目だ。

さて、11月15日号からこのコーナーでは、かのファイナルファイト、ストリートファイターⅡの生みの親であり、後にカプコンから独立してアリカを興した現アリカ社長、西谷　亮氏のコラムがスタートするぞ。読者のみんなには元「カプコンのN−N氏」のほうが通りがいいかもね。

今はまだ準備期間ということで、今回から2回に分けて、「西谷社長執筆記念インタビュー（?:）」をお送りしよう。

──まずは新しい読者への紹介の意味も兼ねて、西谷さんの半生というか、現在に至るまでの経緯をざっとお聞かせ願えますか？

「この業界に入ったのは18のときです。高校卒業後に某雑誌社で働いてまして、そのときカプコンの人に『明日から来い』といわれて『じゃあ行くわ』っていう感じで（笑）」

──カプコンではどんなゲームを開発されたのですか？

「ロストワールドやマッドギアなどに少し関わらせてもらいました。初めて本格的に企画・開発を行ったのはファイナルファイトからです。」

──そしてストⅡにつながるわけですね。

「ええ、そうなりますね」

──ストⅡがきっかけで対戦格闘ゲームの隆盛が始まるわけですが、対戦要素をゲームセンターに持ち込もうという考えはあったんですか？

「いいえ（笑）。対戦が面白いという意識はありました。社内でもストⅠとか置いてあれば、みんな対戦やるんですよ。しかし100円出すとなると話は別で、やっぱりゲームセンターでは厳しいんじゃないか、というのが本音でした。対戦は多人数プレイが基本である海外市場を意識したものですね。国内であんなに流行るとは正直予想外でした」

──その後手がけられた作品にはどんなものがありますか？

「メインでやったのはストⅡダッシュとX-MENです。X-MENは当時考えられる要素をすべて盛り込もう、という方向性でやってみました。SNKのサムライスピリッツを見て、ストⅡと同じ2Dでもこんな見せ方があるのか、と感動して影響を受けた部分は少なからずありますね。とにかくとんがったゲームにしようと…。そのあとはマーブルスーパーヒーローズを少し手伝ったくらいですかね。カプコンさんでやらせてもらったのはこれが最後になります」

といったところで以下次号。次回の後編ではアリカ設立から現在に至るまでを紹介だ。



プロフィール：西谷　亮（にしたに　あきら）　株式会社アリカ代表取締役。
長年勤めてきた(株)カプコンを95年に退社。独立して(株)アリカを設立する。少数精鋭の開発スタッフを束ねる若社長。代表作はストリートファイターEXシリーズ。

Column:02

オッキーのゲーセンに行こう! 其の3

（置鮎龍太郎：声優）

ハイ、ド〜モ〜。やってきました、第3回。今回のお題はズバリ！

「ほう、ズバリ？」

見学!!

「……ハア？」

またの名をギャラリー!!

「…何？」

いいから、いいから。って、俺も誰と会話してんだ？ま、いいや。じゃ、早速いってみよう！

俺が小さい頃（ちなみに現在置鮎さんは○歳です）って、ゲームセンターがまだ今みたいに明るいイメージじゃなかったから、例え入る機会があっても、何をどうやって遊んだらいいかわかんなかった。だから、人がどうやって遊ぶかをず〜っと見てた。ゲーセンが、アミューズメントパークなんて呼ばれるようになった今でも、結構こういうことってありますよねえ？&そういう人っていますよねえ？

フフフ…それは…俺です。DATTE〜!!下手なんだもん。わかんないんだもん！

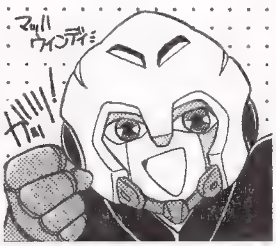
「甘えんなっちゅうねん!!」

おっと、また突っ込まれちゃった。

1回目、2回目を読んでくれた人はわかると思うけど、俺、ゲーム下手です。だから、とりあえず見る。ひたすら見る。実践はそれから。

でもね。これはこれでなかなか楽しいよ。格闘物は当たり前だけど、最近だとビートマニアだとかギャロップレーサー、後は…パニックパークなんかかな。実際やったほうが絶対面白いものもあるけど、やっぱギャラリーしてるといけますぜ。オラタンなんかうまい人のはもう感動。イヤ〜ン、俺のアファームドBが、あっ、へ〜、こんな風に…、ほー、動くんだ（タメ息）。おもしれ〜!!この快感は残念ながら自分の操作では味わえないな、絶対。皆やり込みすぎー。でもそのおかげで、無茶苦茶楽しんでる俺。ゲーム初心者も、そうでない人も楽しめるこの技。一つ皆もお試しあれ！

いやいや、あの、もちろん、最終的にはプレイしたほうが楽しめるに決まってる。まっ、こんなこと本誌で書いてもあんまり意味ないかな〜とも思ったんだけど、周りにそういう人がいたら、推薦してみておくれやす。ってどうしたんだ俺、なんか変。今回、バカっぽいな。それにしても、もちょっとまともな文書かないと、おろされちゃうな…。ヤベッ。



カット：奥谷かひろ

●コラムの感想やカットのリクエストをお待ちしております。あて先は「置鮎さんなら…」係へ。

Column:03 & Illustration

庄司と加藤&後藤のあたまてらぴ〜 連載第3回



ここのところ忙しくてなかなかゲーセンに行くこともできない。そんなもんだから、最近は自宅でサターン版『レイディアントシルバーガン』にすっかりハマリ状態だったのだ。気が付いてみると総プレイが24時間を超えており、早い話丸一日以上『シルバーガン』をやっていたことになるのだな。う〜む、編集さんの青くなる顔が目に浮かぶようだ（笑）。このゲーム、そこかしこに名作シューティングへのオマージュが散りばめられており、古くからのシューターならばニヤリとすること請け合いだ。ゲーメスト読者の皆さんなら元ネタのいくつかは分かると思うけど、今回はゲームの歴史に埋もれてしまったマイナーシューティングのお話などをしたいと思うのだ（ちょっと強引（笑））。

まぁ世の中にマイナーシューティング数あれど、ワシ的に結構思い入れが深いのが『オメガファイター』(UPL)だ。これは敵を自機の近くで倒すほど、高いボーナス点が入るという恐ろしくリスキーなシステムを持っており、ショットが強力になる代わりに飛距離が短くなる「アンアン」というパワーアップがあった。どんどん「アンアン」をパワーアップさせていくと、しまいにはショットがわずか数ドットしか飛ばなくなってしまうという凄まじいゲームだったのだ。舞台設定も凝っていて全ステージを通して一隻の巨大宇宙戦艦と戦う話だったと記憶している。家庭用への移植も予定されていたが、発売元のUPLの倒産と共にかなわぬ夢となったのである（号泣）。『デッド・オア・アライブ』で有名なテクモさんも、一時期はなかなか個性的なシューティングを出していた。その中でも印象に残っているのが『ジェミニウィング』。

これもパワーアップが一風変わっていたのだ。パワーアップアイテムはボール状になっているのだが、それを取ると自機の後にそのボールが尻尾のようにくっついてしまうのである。確かこのアイテムは十個くらい取れたはずで、たくさん取るとそれこそ金魚のウンチ（笑）のように自機の後をついてくるのである。ボタンを押せば取った順にアイテムを使っていけるのだが、面白いのはボーナス得点や1UPも同様の形式で出現するため、ボーナスや1UPを得るには他のパワーアップアイテムも使わねばならぬのだ。大量のパワーアップを温存した状態で1UPを取ってしまうと、アイテムを使い切るまでは1UPできず、その間にやられてしまうと泣くに泣けないという、せつなさ炸裂しているゲームだったのである。テクモさんと言えば1Pと2Pで自機が異なる（ヘリとジープ）という『シルクワーム』も好きだったな。シューティング冬の時代と言われて久しいが、こうしてみると昔はかなり個性的なシステムがあった。安易に昔は良かったとは言いたくないが、たまには昔を振り返ることも必要だよねと『シルバーガン』をやりながら思ったりしたのである。

（今回、若い人追いてけぼりですね先生（笑））

東京ガリバー通信

第57号

みんなの東京ガリバーがついに青梅にも出現することが決定！どんなお店になるのか今から楽しみだね！

BANPRESTO

ドドン！と、サービスクーポン券

ただ今東京ガリバーでは、全店共通で使えるサービスクーポン券をプレゼント中。その名も「めちゃTOKUクーポン」！

このサービスクーポン券はただのクーポン券とはワケが違う。まず、メインとして「2週間プレゼント応募引換券」という素晴らしいものがついているのである。この応募券で、2週間ごとに各店につき1名ずつ、抽選でプレゼントが当たるぞ！

プレゼントの内容も2週間ごとに変わり、旅行ギフト券、バーベキューセット、フルーツセット、まつたけ…と、みんな、欲しいけどなかなか買えないものばかり。しかもなんと期間は7／25～11／30までの長期間に渡っている。

応募方法としては、お店のカウンターに持っていって応募用紙と交換し、それに必要事項を記入して店員さんに渡せばOK。あとはそれぞれの店頭で掲示される当選者発表を見てね。



☆これがめちゃTOKUクーポン。中を見たい人はガリバーに行くしかない！

このクーポン券のもう一つの目玉は、来れば来るほどオトクで楽しい「スタンプラリービンゴ」。

これは各月のカレンダーをビンゴにしたもので、ガリバー全店で来店1回につき1つスタンプを押してもらえる。スタンプ1つにつき1回福引きができるわけだが、スタンプが並べばビンゴっつーことで、例えば2個並べば1回+2回、3個並べば1回+3回と、福引きできる回数がドドン！と増えていくのだ。サービス回数分福引きをするとまた初めからビンゴラインの作り直しとなるが、連続して遊びに来れば来るほどオトクなのである。曜日でタテに揃える手もあるけどね…。福引きに当たればステキなグッズがもらえるこの「スタンプラリービンゴ」、ぜひ参加してみてくれたまへ。

他にもゴージャスなイベントに参加できる「スペシャルイベント券」までついているこのクーポン券。ガリバーに来て遊べばいつでも誰でももらえる。

ガリバーのいいところでもあるんだけど、とにかく何度でも気軽に遊びに来てくれればOKってことなんだ。みんなよろしくね！


☆新旧のキャラクターグッズが圧倒的な物量で置いてある。このフロアー一帯がマニアの聖地。

コントンタウンへの誘い

前号のインフォメーションでも紹介した通り、東京ガリバーのあるピアザ松戸に新しく様々なアミューズメントスポットが登場した。そのなかでもイチオシはやはり地下1階のコントンタウン。キャラクターグッズなら、新旧問わず本当になんでもそろっている。おそらくこのフロアのコンセプトはよりマニアックにっつーぐらいに細かな品揃えにもかかわらず、メジャーで品薄になりがちなものもしっかり補給済み。とにかく「ここに来れば買える」のだ。

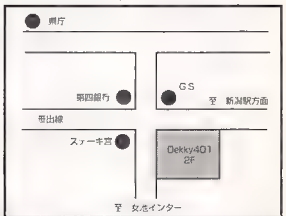
そんなコントンタウンには、テナントとしてバンプレスト系列以外のお店も入っている。

そのなかの一つ、「GAMERS」では人気の「サイクッキー」や「ピアクッキー」、他には各種トレカを好評発売中。そのおとなりのブースの「GATHER'S BUG」ではTo Heartのトレカが人気だそうな。


☆この他にも連邦軍の軍服（試着可？）なんかも飾ってある。なかなか見れるもんじゃないでしょ？

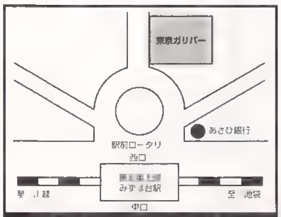
コントンタウンのさらに奥のほうに行くと「ガンダムロード」と呼ばれる道がある。ここには左の写真のような特大RX-78のほか、おそらく等身大と思われるザクとガンダムの頭部のオブジェが壁にめりこんでいたりする。

ある種特有な空気を持つこのスペースには、他に類を見ないほどの重厚な品揃えのガンダムグッズがある。8月末に発売され、あちこちで売り切れ続出のエゥーゴカラーとティターンズカラーのガンダムMk-IIもここでなら…。とにかく一度来てみるべし！

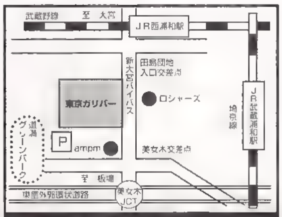


※新潟県駅バスターミナルから中央巡回バスに乗り、出来島または、上近江で下車して3分。Dekky401内2F

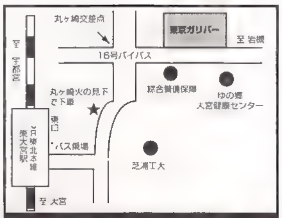
ウルトラマン アミューズメント SHOT M78 新潟店
〒950-0962 新潟県新潟市出来島401
Dekkey401 2F
TEL.025-281-2162 FAX.025-281-2163



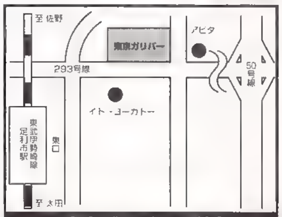
東京ガリバーみずほ台店
〒354 埼玉県富士見市みずほ台1-4-2
（東武東上線 みずほ台駅東口より徒歩2分）
TEL.0492-54-3905 FAX.0492-54-3187



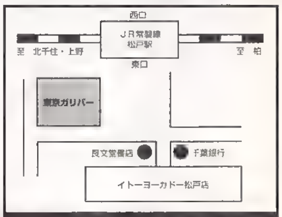
東京ガリバー戸田店
〒335 埼玉県戸田市美女木8-2-6
（JR武蔵浦和駅よりバス10分 美谷本小学校下車）
TEL.048-422-7031 FAX.048-422-7032



東京ガリバー東大宮店
〒330 埼玉県大宮市丸ヶ崎1096-1
（JR東北本線 東大宮駅東口よりバス5分 丸ヶ崎火の見下より徒歩8分）
TEL.048-688-6622 FAX.048-688-7696



東京ガリバー足利店
〒326 栃木県足利市朝倉町244-2
（東武伊勢崎線 足利市駅より徒歩10分）
TEL.0284-71-9797 FAX.0284-71-9744



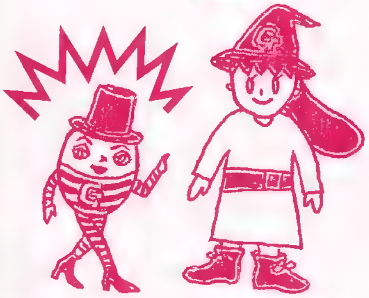
東京ガリバー松戸店
〒271 千葉県松戸市松戸1230-1 ピアザ松戸1・2F
（JR常磐線 松戸駅東口より徒歩0分）
TEL.0473-66-6633 FAX.0473-66-6644

最新イベント情報は（株）バンプレストのホームページでもご覧になれます。 http://www.banpresto.co.jp

ゲーメスト

アイランド

担当：福田柵太郎＆Mio　助っ人：田渕健康



☆ついに開催されたアイランド投稿人集会昼の部（手違いで招待状が届かなかった人、本当にゴメン！）。生議論の夕べやさわたり課長によるGO－Shock講座、リアルエロス村など大いに盛り上がりました（脚色あり）。参加者の皆さまに大感謝！え？亡者祭？…まあひどかったですよ。だって（次号以降で細々と紹介…したくねー）…。

（“亡者”の文字を見ると頭が割れるようになった福田）

今月のいっぱつ

「今日のISMはメダリズム」

☆あの悲劇…友人Kにとっては喜劇かもしれないが…は、クソ暑い夏の日に発生した。あんまり暑いもんで、ゲーセンのクーラーに誘われ、両替機に500円硬貨を入れたのだが、金が…出ない。

Z「何だコレ、故障か？」
K「アホウ、目の前にボタンがあるやろが」
Z「ボタン？」

たしかにボタンが並んでいた。んー、こんな目と鼻の先にあるのに気がつかなかったのは、たぶん視線が常に50m前方で交わっているとゆー、俺の持病からきたのだろう（昔よくあった、平面の文字や絵が3Dに見えるヤツのやりすぎ）。って自分、大丈夫かオイ？

K「500円×2、100円×5、50円×10…ふーん、ボタンで両替のしかたを指定できるワケか」
Z「必要以上にくずさなくていいってことね。メーカーも気が利くねえ…100円×5っと」
K「うぃっくし！（カチッ）」
『メダル』（↑500円だから50枚）ザラザラザラザラ…。
Z「があぁァあァあア!!」
K「ぷしーー、スッキリ」
Z「アァア楽には死ねんぞォ！」
K「いや、たまにはメダルゲームもどうかなーって」
Z「ワザとか貴様！いくら何でも俺の金でやることねーだろ、店員さん呼んでこい！」
K「おー、怖い怖い」

が、店のどこにも店員らしい人物は見つからなかった（マジで。何やってんだ）。ここはJRの無人駅か!?

しかたないので、Kにメダル30枚を300円で売りつけ、何かして遊ぶことにした。

Z「つってもメダルゲームなんかやらねーから、何が面白いのやら…」
K「アレでどうだ？」

Kが目をつけたのは、何やらゴウンゴウン動いている台にメダルがあふれんばかりに乗っているヤツで、うまいぐあいにメダルを入れれば、押し出されたメダルがたくさん落ちてくるアレだった。…何か説明がわからない人はゲーセンで探してみてね。ゴメン。

落ちそうで落ちない、インチキくさいメダルのバランスがこの手のゲームの醍醐味…って何か台がガタガタ揺れてないか!?まさか…ッ!?

K「んー、なかなか落ちないモンだなー、フンッ♥」
Z「おいコラ！」
K「フゥウンッッ♥」
Z「やめれー!!」

ヤツの主張によると、台をガタガタやるのは、ピンボールをヒントにした「技」らしい。が、ヘタするとブザー発動キャンソー学校連絡が確定するので、何とか荒ぶるヤツを鎮めた。自衛のために少し離れて行動。さて残った10枚ちょいのメダルは何に使おうか？と迷っていたときに見つけたブツ、それは「ジャンケンマシーン」!!

ゲーセンの鬼門の方角（たぶん）の隅に鎮座していたそれは、某オーラ測定マシンにかければ「臭い立つ茶色」や「アザの紫色」とかの判定が出そうな、そんな雰囲気を放っていた。う、何となく近寄りづらいが、あれはメダルゲームの元祖、格ゲーでいうならばリュウのような物!!加えて、幼少の頃に遊んだ思い出がメダルを自然と入れさせる…フフ、なつかしいモンだ。

ジ「ジャーケーン…ポン！負け」（↑すっげー乾燥したボイス）カハァア俺の正拳突き（グー）をガッチリと止めやがったァア!!おーし、貴様が本気ならこっちもマジモード入ったるわあァアキャキャキャ!!テメェなんざ目押しで楽勝だ楽勝ォ!!

ジ「ジャーンケーン…ポン！負け。ジャーンケーポン！あーいこーでしょ!!あーいこしょ!!あーい（略）」

…途中で何回か勝つも、結局負けがこんで残メダルは0。…乱数に負けた…。

K「おい、調子どうだ？」
Z「フフ…いや、俺が大人気なかったさ…」
K「は？」
Z「何でもない。お前は？」
K「スロットマシーンとかポーカーとかやってたら、52枚まで勝った」
Z「ほほーう」
K「んで、この2枚をどっかで使って、50枚にするつもり」
Z「どーして？」
K「そのうち店員も来るだろーから『両替ボタンまちがえちゃった、テへ♥』って言って500円にしてもらう。そしたら俺200円の収入。キキキキブラボー！」
Z「そんなオマエに百裂張り手♥」

まあ、メダルゲームもそれなりに面白かったけれど、やっぱり自分にはビデオゲームが合ってると実感した日でした。だからメダル両替はなるべく別に、なおかつ常に店員さんはカウンターにいてほしいっす。

（福岡県　ZAX君㊀）

Ⓜ受験生なんで、思いきりゲームができないみたいなんだよね。んで、たまにゲーセン行けばこの仕打ち…ご愁傷さま。しかし、ZAX君の友人君ってお茶目な人ばっかだね。

㊗お金に換金できないんだよ



⬆（千葉県　匿名希望だっちゅーの君１）
Ⓜはわっ!?じ、じゃあ、だっちゅーの光線とか、だ、出してもらえます!?（殺される…）

議論の夕べ

Ⓜ今回は、No.226・服部敏之君の「少年犯罪はゲームのせいだと決めつける、マスコミや大人たちに反論」についての議論2回目。

☆ワイドショーなどのゲーム批判、僕もみなさんのように否定派だ。大体「ゲームと現実の区別がつかない」とはどういうことだろうか？リッジをやったら無免許で車に乗るのか？ストⅡをやったら道行く人を片っ端から殴り倒すのか？そんな発想の出てくるワイドショーのほうがよほど危険だ。

たしかに、引き金になった、というくらいの効果は否めない。だが、罪を犯した人がみなゲームと現実を融合させていたとはとても思えない。本人の意志で行ったものであろうと僕は思う。それに、言わせてもらえば、白昼堂々と殺人事件を垂れ流しているワイドショーが、メディアの影響を語るのはおかど違いだと思うのだが、どうか。

いや、ゲームはまだ一介のメディアと認められていないのかもしれない。性や暴力の描写が、映画ではまかり通り、ゲームではとたんにタブーになるのもそのせいだろう。

ということは、まずはゲームを世間に認知させる、そこから始めなければならない。しかし、世間の偏見が続く限り永遠のテーマである。

最後に「犯罪を犯す人を育てた大人が悪い」という意見が、前回2通載っていたので反論させてもらうが、別に親はそんなことをしてほしくて育てたわけではないことをわかってほしい。もう分別はつく歳だ、完全に当事者の問題であるのは間違いないのだ。

（岡山県　目アーツ君(い)）

☆過去にも幾度となく行われた、マスコミ無理解によるゲームバッシングのたぐいの報道姿勢には憤りを覚えますが、だからといって、それに対する意見によく見られる「ゲームは悪くない」と言っているだけの姿勢は、いいかげんやめにしませんか。ゲームは人を悪人にすることもあるのではないでしょうか。

少年期はさまざまな外的要因によって人格を形成していく、大事な、不安定な時期でもあります。そういった中で、特に暴力的、破壊的な表現が多く使われているゲームを、多感な時期に多く目にすることで、人格形成に多少の悪影響を及ぼす可能性はけっして否定できないと思います。ゲーム画面の行為を直接実行することはなくても、性格や行動にあらわれたりすることがあるのではないでしょうか。

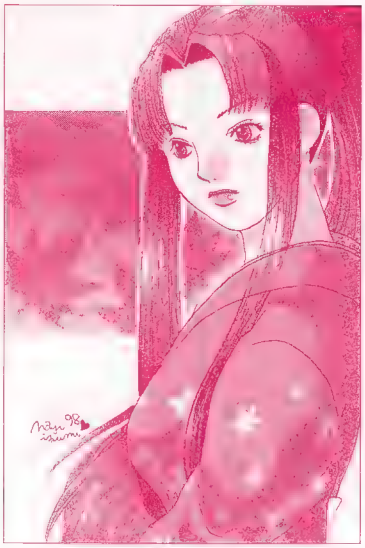
しかしゲームには、喜び、感動、悔しさなどの感情や、結果を求めるための努力、忍耐など、好影響を与える要素も併せ持つことも、われわれゲーマーは知っています。「ゲームは人を良くも悪くもする力を持っている」

このことをゲームに携わるすべての人々が理解した上で、ゲーマーであるわれわれに節度ある行動が求められるのではないかと思います。

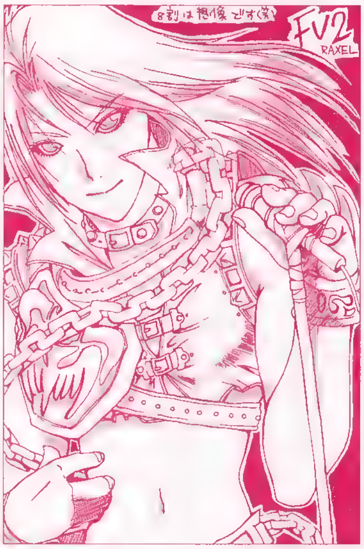
（愛知県　佐と敦君(う)）

Mゲーム業界は、特に私たち若者の間で急激に成長した分野だ。だから、大人たちがその本当の中身や楽しさをわからなくても、しかたがないことかもしれない。だがそれを嘆くよりも、ゲームの良い面を知っている私たちの手で、大人たちやマスコミに偏見をなくさせる努力をしていこう。

君は、まわりの大人たちに「ゲームでこんないいことがあったよ」と話したことはあるかな？そういう小さなことも、努力のひとつなんじゃないかな。



➡（群馬県　いずみ凪さん③）
Ⓜなんだか、秋の物静かなイメージにぴったりのイラスト、和風な感じもヨイ！



➡（北海道　李林さん④）
Ⓜ今はやりの、ヴィジュアル系バンドのボーカルって感じだね。

ザ・ドリームマッチ



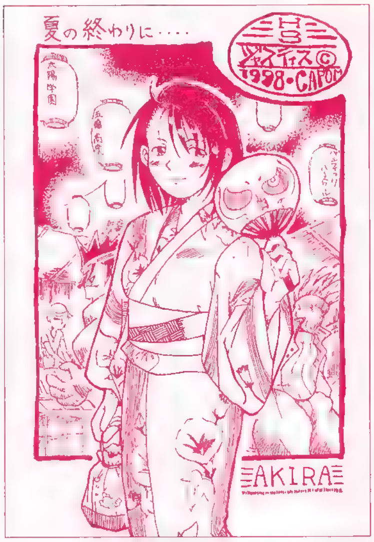
⬆（千葉県　会田惣くん⑥）
Ⓜおっ、おいレフェリー!!何呆然としてる！（汗）



⬆（大阪府　終夜禮さん⑤）
M「男は黙ってインプレッサ」と終夜さんのコメント。走り屋さんたちは夏を満喫したかな？



⬆（福岡県　服部瞬臓さん②）
☆光と闇。互いの存在を脅かすことは、自らの破滅へとつながる…。



⬅(福岡県　にせ関西人君⑦) ㊔お祭りといえば浴衣デスよねMioさん。これぞ日本の夏、外道の夏!Ⓜオヤジください…。

「やってきましたK.O.F」

☆マチュアの必殺技「サクラリッジ」をワープロで変換してみたら「桜リッジ」に。…なんかレースゲームっぽい。しかも和風。
(岩手県　DDS君㊁)

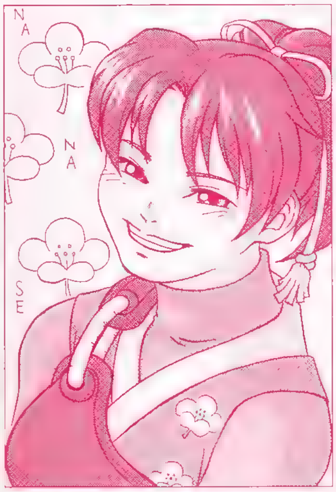
☆ワープロのやつめタイマンかましおって!

☆今年のK.O.F'98のEXTRAは妙な色が多すぎる。特にちづるは異常だよ(ピンク)。
(群馬県　M.K君㊉)

☆カラー道着は承認ですか、タクマ殿?

〈ゲーマーIN北京!〉

☆先日、中国の北京に行ってきました。珍味を食べてきました。
中国で食べた珍味ベスト3
1:ラクダのアキレス腱…肉は硬くてあまり食べないらしい。ヌチャヌチャしていた。味は△かな。
2:アヒルの舌…小さかったのであまり味がしない。まあまあの味○。
3:鹿肉のバーベキュー…すごくおいしかった◎。
(東京都　石神井マニア君㊁)
㊔アキレス腱…やはりアチラは何でも食べる。でも日本も電GOのように何でもゲームにするからね(強引なまとめ)。



⬆(東京都　オッス吉井君⑧)
☆姉さんみたいに強くてりりしくなりたいな。

「七瀬に首ったけ!」

☆最近、EX2の七瀬が愛しくてたまらない。彼女の事、考えるたび、どうかなってるぜ、俺。
　彼女はね、自分にとっての理想になりつつあります。まともに考えただけでも、放っておけるような女性ではないことは月の下に(?)明白ですし。
　なにしろ、七瀬はポニーテールでをさなげが残るキリッとした顔立　棍、なぜか胸当てだし、リボンもええし、腰の帯のリボン風(?)の結び目もええよ。あと、チラリズムを念頭に置いたミニスカ(であってほしい…死)と、和洋折衷を醸し出すスニーカー。手甲や、和風と思わせる絵柄(花かな)も良い。
　これで、3サイズと詳しいプロフィールさえわかれば、昇天させられても、OKよ。
(by栗林みえ)
P.S.俺は七瀬一筋でこれからを歩みたい(上目づかいされたら、死ぬな、俺)。
(神奈川県　ダンマス君㊍)

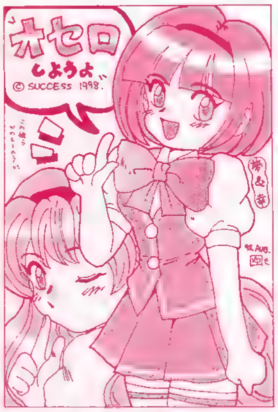
☆七瀬'S3サイズであるか?ARIKA御大はゲームの調整に極限までこだわるので、設定まで手が回らない…いや回さないらしいのだ、残念。そのうち広告で語られるやも。

ゲーセンカスタマイザー

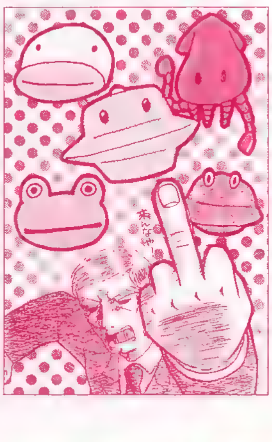
☆店(ゲーセン)の有線を軍艦マーチにしたらおこられちゃいました。
(愛知県　ローキのテーマがなくなってるー君㊅)

パズゲー漫談「ランドメーカー」

☆「友人よ、今日はランドメーカーで勝負だっ!」
「え?昼飯はもう食べたよ」
「そりゃランチョンメーカーだって。俺が言ってるのはランドメーカー!タイトーの新作パズルゲームだ」
「どんなゲームなの?」
　難しい質問である。ランドメーカーに限らずゲームのルール・面白さを一口で伝えるのは容易なことではない。一呼吸おいて私は静かに答えた。
「クォースみたいなやつ」
「帰るから」
　だあああ失敗だぁ。そうだ、キャラクターからゲームに入るという人も多いはず。モンゴリズム全開の(蒙古症のことじゃないよ)プレイヤーキャラ魅力であの漢を釘付け!
「ランドメーカーを彩る中華キャラクターがイカスのさ!だから君もやってみなさい」
「中華?レイレイさんみたいな娘いるの?」
「いや、俺が推薦するのは全身包帯グルグル巻きの練奇様だ。中国人なのに肌ムラサキ、だって魔界人だもん」
「カイザーナックルのマルコみたいなやつ?」
「当たらずとも遠からず」
「バイバイ」
　待ってー待つザマス!一度だけやらせれば、友の性格からいって絶対ハマるはず!
「金は俺が出すからやろう!」
「…行ってあげるよ、暇だし」
　なんでこんな男が親友なんでしょうね。そんなこんなでゲーセンに到着しました。
「まずはCPU戦やってみてよ。ほら、これ読んで」
　私はタイトー様が用意してくださった「ランドメーカー対戦ガイド」を友の眼前に差し出した。だが…。
「いらん」
「読まなくてルールわかるの?」
「やってりゃなんとかなる」
「…はい100円頑張れよ」
「で、どうすりゃ勝ちなの」
「だからインスト読めよ!窪みにピースをはめてなるたけ大きい正方形を作って消すの」
「??まあやればわかるだろ。それでは集中したいから一人にしてくれたまえ」
「大丈夫?」
「俺様の超絶プレイをスパイするか。略してスパるか」
　もう何を言ってもダメだ、コイツ。オラタンでもやってこよっと…。そして数分後。
「どう?ランドメーカー」
「面白いんじゃない。ピラミッド作っちゃった。でも、ピースの滑りかたや、アイテムの効能が判りづらいような」
「(だから対戦ガイド読めよ!)ふむふむ」
「キャラクターもふうわりとしててイケテルって感じ」
「そうだろう、そうだろう。今日からオレと共にランドメイキングに勤しむぞなもし」
「…でも、やっぱりお昼はおそばかな」
「だから、ランチョンメーカーじゃないって!」
(埼玉県　黒鉄1200O君㊃)
㊔クォースって…たしかに四角形作るところは似ているが、やっぱり遠いぞ。初心者(しかもインスト読まない君)には熟達者がやさしくレクチャーするが吉ね。



⬅(京都府　ショートボブフェチ佐々岡ゆりのさん⑨)
㊔先日63石対1石というレジェンダー的大敗を喫した私。オセロしてくれよみんな!



➡(東京都　深居むらさき君⑩)
☆こぉの宇宙の腐れまんじゅうどもが!

のんきな日常

♨ストゼロ3をやりに行ったゲーセンでは、攻撃ボタンもレバーも正常なのに、なぜかスタートボタンがたまに効かず、けっこう苦痛だった。どーしてスタートボタンなんだあ!?（乱入までに一苦労）。（長野県　Kさん㋘）

Ⓜ特にサイキョーなひととか好んで使うボタンよねえ。そんな、壊れるくらい気合入れて押さんでも…。

♨ぐはー、ただ今お受験まっ最中です。ゲーセンもまともに行けません。キャリバー超やりてえのにッッ！アイランドのみなさんは受験生だったとき、どうやってゲーマー道を貫いてたんでしょーか？教えてプリーツ（泣）。（愛知県　雲隠日陰丸さん㋙）

Ⓜ私はうるさい親を無視してゲームしてた。だってやらないでいると、逆にストレスたまって机に向かえなかったんだもん。ゲームと勉強の割合をうまく考えてやっていけば、ゲーメストのライターにだってなれる…かも!?先輩アイランダーのみんな、受験生にいいアドバイスを！

♨闘魂とは、己に打ち勝つこと、そして、闘いを通じて、己の魂を磨いていくことだと思います。人はゲームをやめたとき、そして挑戦をあきらめたときに、年老いていくものだと思います。この道を行けばどうなるものか、あやぶむなかれ。どっちにしろ道はなし、迷わずゲームをせよ、やればわかるさ。ありがとー。（秋田県　いのきもどき君㋚）

Ⓜ某有名元プロレスラーの受け売りなんじゃ…って気もするけど、なんだか妙に納得、いい言葉だよこれ。ダーッ!!

♨最近、町のゲーセンからストEXが消えつつある。EX2が出たから、当然EXは消えゆく運命にある。せっかく秘密結社ダランズをつくったはいいが、肝心のダランがいなければ話にならない。だが、たくましいダランズの団員として生きていくため、最近は涙をのんでザンギを使っている。現在団員は、総帥、副司令、広報(自分)の3人だけではあるが、着実に友人たちを侵食しつつある。このあいだ、ゲーセンのEX2の対戦台がすべてザンギになったのがうれしかった。友人の言葉「なんでザンギ使ってんだろオレ…」。

この調子でいくと、ダランズの団員が増えるのは時間の問題である。ただ、ダランズなのにザンギを使っているのが悲しくてしょうがない…。（福岡県　ダランズ広報君㋛）

Ⓜ報告ご苦労。EX2でザンギを使ってても、訓練を怠らず、ダラン使いとしての腕を落とさぬのが秘密結社ダランズのモットーであると思われる。日々精進せよ！



➡（福岡県　BGRーレイストーム2発売予定記念「やっと2700万」ーにこよん君⑪）
Ⓜ稼ぎがんばれ！P.N.は短くな！



➡（東京都　とのりんさん⑫）
Ⓜこの世で一番、強くてカッコ良くて…アヤシイ社長。

つっこみ読んで心も涼しく
つっこみ三昧

☞KOF'98で、影二やボスチームを復活させずにアメリカチームを復活させたのは、日本の財政改革よりも思いきったことをしたと思えてならない。（大阪府　マスター不敗君㋜）

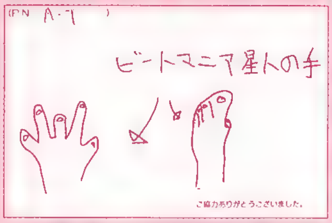
Ⓜ財政改革もこれくらい思いきったことをしてくれたら、暮らしが楽になるだろうか？…長続きしなかったりして　（ファンの人ゴメン）。

☞リニューアルが失敗して、ダーメストになりませんように…。（千葉県　あ君㋝）

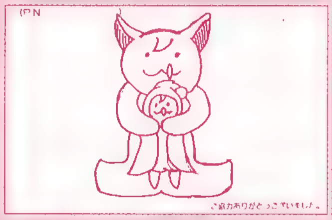
Ⓜそれならそれで、面白いかも…いやいや。ダーメストってたまにやるから、あのコワレ具合が面白いんだよね。ところで、ダーメストって次はいつ出るのか？300号記念か？ということは当分先なのかな。ふむ。

☞「KOF'98」38人。「ZERO3」25人（+α？）×3ISM。
編集部に死者は出ていませんか。（滋賀県　綾原寺藤章君㋞）

Ⓜ1人のライターで複数キャラの担当を持つのが当然のようになってる、この2ゲームもたしかに大変。これに加えて、新ゲームがたくさん出て、ムック発売ラッシュが起きたせいで編集部は大混乱！ストEX2から始まって、サイキックフォース、オラタン、ソウルキャリバー…などなど。さらに本誌の仕事と重なってそれはもう、阿鼻叫喚の地獄図。床にはゴロゴロと死体…じゃなくて爆睡中のライターが！廊下にはフラフラとゾンビ…じゃなくて顔色の悪い編集者が！な〜む〜。みんながんばってるんで、本誌といっしょにムックもぜひ買ってね！



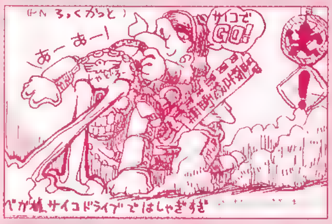
⬆Ⓜはたして、先天性か後天性か。⑬



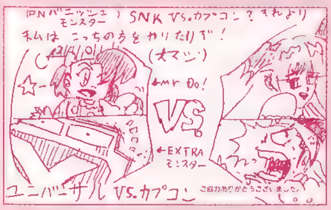
⬆Ⓜ違和感なさすぎ。⑭



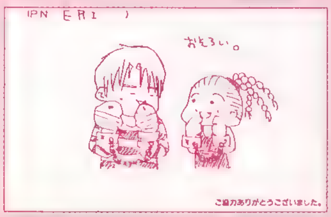
⬆Ⓜ強者は筐体を動かしゲット!!⑮



⬆Ⓜ今回、なんかカッコ悪いよね。⑯



⬆Ⓜこいつぁやりてええ！⑰



⬆Ⓜそこまでしてバトりたいか。⑱

暴満館
~The House of Full Violence~



「レイディアントシルバー女王コーナー」

☆下手の横好きとはよく言うもので、ロクにゲーセンでやり込んでもいないというのに某秋葉の某店で某『LUNAR2』を買うついでに買ってしまったSS版『レイディアントシルバーガン』。

しかし、あの登場キャラが全員出ているOPデモがフルアニメだと言うのならば、アンチロング&メガネの非国民なる私はまぁそのゴホゴホ…(内的悶絶)。

とにかく、何となく家に帰ると同時にセガサターンにスロットイン。さっそくOPを鑑賞させていただくと…。

…何か予感がする。ギャグ混じりのOPデモアニメはいい意味で「超硬派ゲーム」という期待を裏切る上にクオリティ高し。普通はなかなかこうはならない。で、サターンオリジナルモードでゲームを始めてみると…。

(1時間後)

…す、すごいよマキシさん!! なんか相手のガード無効技を8WAY-RUNで避けてKOッて感じだよ!!てゆーか俺はシャンファ最高(爆)。

はっ、話がそれとるそれとる。煩悩はさておき、粗筋は知ってはいたもののここまで『深い』ストーリーだったとは…と感動してしまったのです。

このゲームはゲーム面のみならず、ストーリー面においても完成しています。硬派番長一直線な私が、話の先が気になって思わず何度もコンティニューしてクリアにこじつけてしまったほどです。単に目標を破壊しに行くだけのSTGと比べれば、ストーリー面はまったく比べ物にならない…。

しかもオマケ機能が…何!? あ、そんなことができるのか!? あんな所にこんなものが!! てな風に、もうオナカ一杯で食べられないよママン的。さらに取扱説明書からして『イカス』。トレジャー魂爆裂ッてカンジ? ついでに登場人物の名前がスタッフロールで全部判明したので満足5メガ倍。

最近はアーケードからのゲーム移植がより活発化しており、これがアーケード業界低迷の要因であることは想像するに難くありません。しかし実際移植版をプレイしてみると、やっぱ面白いんですよねこれが。

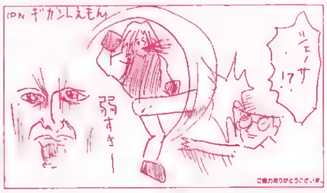
アーケードにはアーケードの、家庭用機には家庭用機の良さがある。それを痛感させられました。家でおさるのようにやり込んでから、今度はゲーセンでもチャレンジしてみようかな…なんてちょっと前向き思考になったりしています。

(千葉県　ちくわミサイル君(た))

☆アーケードで不明だった部分がわかったり、オマケがついてパワーアップしてたりするコンシューマー版。ゲーセンでそのゲームをやりこんだ人にとっては最高のボーナスって感じだよね。



⬆(山形県　白田君⑲) 編みんな見たかビデオ「モータルコンバット2」!もちろんレイン将軍も大活躍…なんじゃこりゃあ!



⬆マイルド版やね。⑳

エロス村



⬅(東京都　素敵☆凡人君㉑) 編…前回デビロット姫載せた私がチチズム宣言に同意していいものか?真剣に悩みつつ次回はねMioの「女の子向けエロス村⬆おもちゃのかんづめみたい」である。うわー。

☆セクシーパチンコリアクション…そこはパチンコさえうまければうら若き乙女の生コスプレ着替えののぞきが許される世界。とりあえず私の永住希望先のトップにランクイン。

この特殊コンパネが利用できるよう第2弾・第3弾が発売されることを希望するのである。そしてでかくあれ…。(サミーのCM調に) OH!サミー!もうサミーなしでは生きてゆけない!

(群馬県　シェーキィー君)

編新たなるセクシーリアクションに向かって走り続けるサミー様に拝礼。

ゲーマーのハート

☆8/15・8/30合併号を買いにいったら土砂降り!道は河で交差点は池!!坂道は急流でマンホールからは泥水があふれ出ているうっ!!

そんなわけで、この葉書が曲がったのですが…その日のニュースで「観測史上X番目の大雨…」そんな中メスト買ってきた俺っていったい…。

(東京都　X.O東皮肉君⑤)

編ゴホゴホ、苦労をかけるねえ そんな時は便利な年間購読…と、いいたいところだが現在絶好廃止中　使えん

☆ビートマニアを二人でプレイするのがよいなら、バーチャロンを二人でプレイってのはどうでしょうか。

と、考えて仲間と二人でやってみました、機体はグリスボック。

結果、CPU二機目まで倒したものの、ドルドレイに乱入され投げ殺され。しかし、妙に熱っぽくなるので一回はやってみてください。得に声をかけ合うと熱い。

例

右「よーしジャンプだ左ィー!」

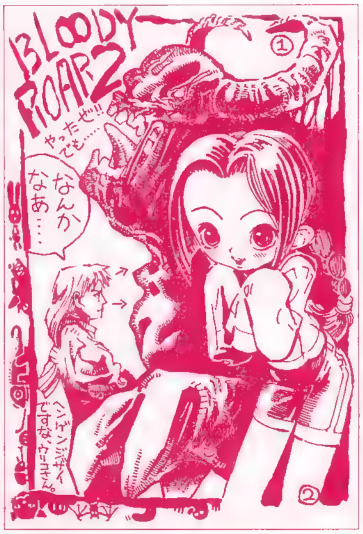
左「オッケー右!楽々敵弾回避さぁ!」

右左「行くぜ必殺のォォ、ホーミンッミサァーイルゥッ!!」等など。

かなりハズいので、ぜひ!!

(茨城県　ミサイル大名君⑦)

編それはヨイ考え。さっそくやってみたところ、かなり面白い、つーか新鮮。うまくセンターやジャンプが成功したときなんか感涙ものだ　声を掛け合うからバレバレだが。



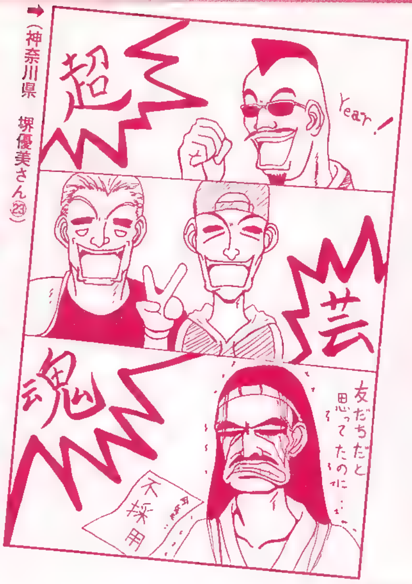
➡(大阪府　鮒谷GEO君㉒)

☆伏せからの「毛繕い」に攻撃判定有!しかも流血技。

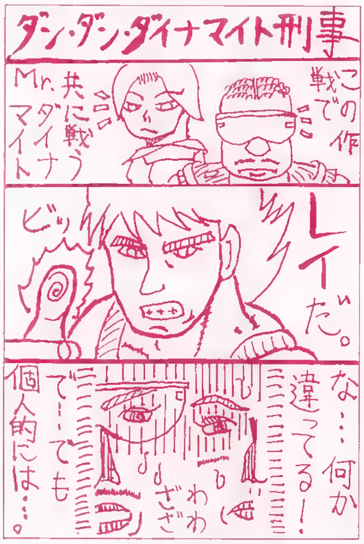


←（静岡県 夏野さん㉔）
☆妖怪先生漫画のヒロインとか?

超芸魂



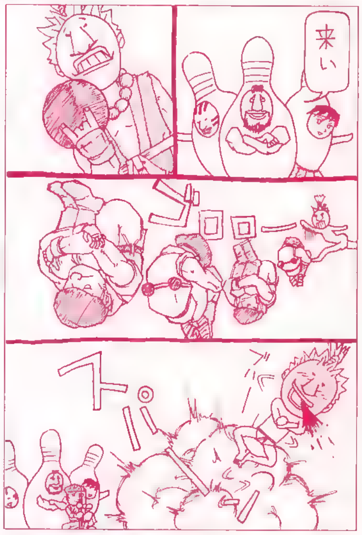
→（神奈川県 堺優美さん㉓）



→（東京都 オガパフ君㉗）
稿個人的には…ね。

⬇（東京都 MK－Ⅲ君㉖）
Ⓜだって、間違いなくいいヤツだと思ってたんだもん。





⬆（東京都 拝羽いは君㉕）
Ⓜ「ゴールデンラッキー」かと思ったぜー!!不可解だが笑えるのが恐ろしい…。

ヘロヘロエッジ劇場!キャリバカ日誌

☆行きつけのゲーセンでキャリバーをプレイ中、私の背後で誰かが叫んだ。

「うわあっ火事だ!」

な、なにぃ!気が付けばゲーセンは燃えていた!充満するガス!逃げまどう人々!オイオイ捨てゲーはもったいないよなんて言ってる場合か!

焼けている!オラタンが!ビートマニアが!こいつぁ大損害で吉原炎上!（意味不明）

小火だけにボヤボヤしてるとヤバイぜ!俺のソウルキャリバーだけは守らねば!うおおりゃあぁ!サイバーリード2台を持ち上げる俺!ひ弱な自分のどこにこんな力が…

ハッ、これが!

「キャリバ（火事場）ーのクソカ」ってやつか!

紅蓮の業火に包まれ、ソウルバカの姿は次第に曖昧になっていった…。

※このお話はフィクションです。

（北海道 ソウルバカ君㋣）
稿消え失せたくなったよ。

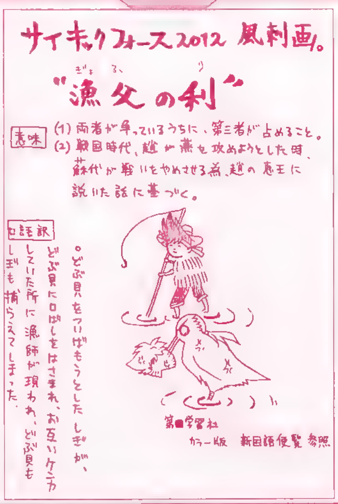


→（千葉県 残九郎君㉙）
稿ヒイィなんとかしてください内藤さん。



⬆（大阪府 “D”SYSTEM君㉘）
稿ちぶ～。

サドンデス風刺



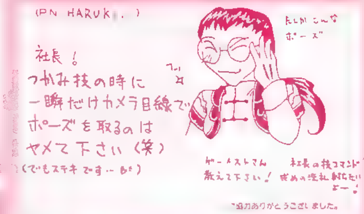
➡(広島市　寺内紫嶺さん㉛)
Ⓜでもさー、結局いろんなヤツが目立っちゃって、この漁師思ったほど得してない気が…あわわ。



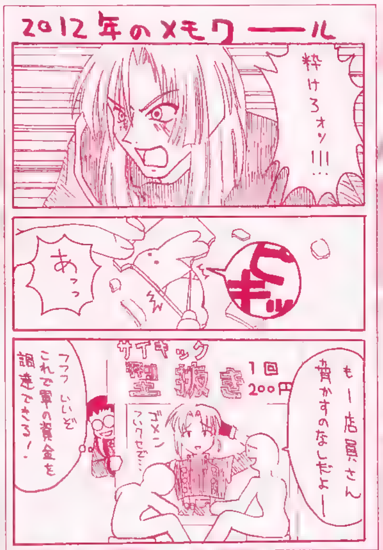
⬆(東京都　しろくろさん㉚)
Ⓜ刹那サマのマワシ姿が見られるねっ！ありがとう社長！

刹那は
なんか切ない…。
刹那が乗る飛行機はぁ？
せつな機!!(セスナ)
(愛知県　ズオウ・リアキ君㉒)

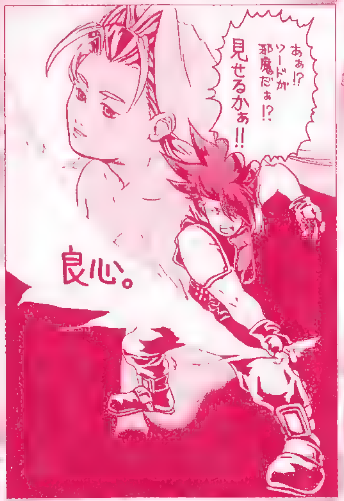
お笑いサイキッカー道場(ウェンディいないっスね)



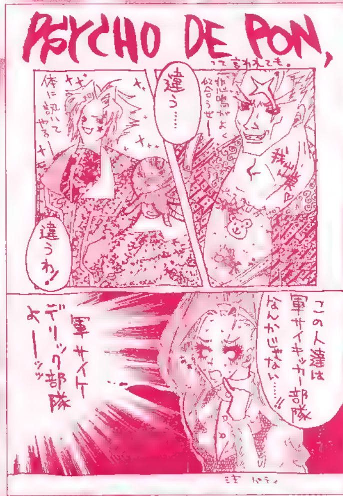
⬆㊲M編集こーじ山下超推薦1カット。



⬅(新潟県　芹沢瑛次君㉞)
編型抜きゲームがエレメカで復活!?



⬆(青森県　黒川春姫さん㉝)
編実はエロスキック村へのお葉書。逢坂先生ごめんなさい。



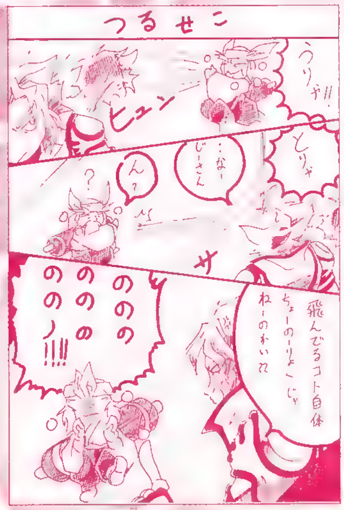
⬆(神奈川県　錦織恵子さん㉜)
編LSDの空でトベ！



➡(神奈川県　藍屋キリコさん㊱)
Ⓜオトナはいつもずるいんだ。

緊急テレパシー番組「あの重力使いは今…」

私「本っっ当にサイキックフォース2012にはブラド出ないのかなー」
友「いないんじゃない？」
私「イヤ!!いる！きっとタイムリリースとかで血を吸ってその味を覚えたブラドのヨロイが一人でに動き出すの」
友「それやばいって!!パクリだって!!」
私「そんでラスボスは本物のブラドで〝おぼろブラドーっ〟」
友「やばいってー!!」
(青森県　京都さん⑯)



⬆(宮城県　みるはさん㉟)
Mジジイはそのつもりなんだろ。

データデゴ

(福神奈川県は謎の飲料水ネーポン君よりの質問。
「今さらこんなこと書くのもなんですが、やっぱりアイランドってアーケードゲーム以外のネタは載せてくれるワケありませんよね?」

過去のデータを振り返ってみよう。No.40のアイランドでは「怒涛のひやしあめコーナー」として毒ジュース(まずいジュース)コーナーが載っている。No.47では「サンガリアの逆襲」としてアーケードゲームにはじぇんじぇん関係ないジュースネタが堂々掲載!

よーするに、面白ければ何でも掲載、これがアイランドの不文律となっているのだ。とゆーわけで載せます。

「アイランド大賞ノミネート作品発表」

リニューアルされたといってもアイランド大賞月間賞発表の場は残存していて一安心。それでは6・30号からいってみましょう。

イラスト部門は大分県の南カンヌさんのリュウに決定いたしました。さわやかな感じがいいですよね。おめでとうございます!

文章部門の受賞者は新潟県服部敏之君に決まりました。実は私もゲーム好きなのにナイフ携帯者。でも事件は絶対におこしません!鉛筆削ろ。

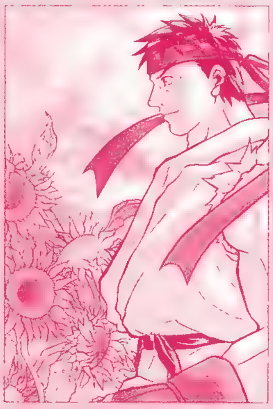
連続して7・15号分も発表!

文章は神奈川県寒心君が月間賞を受賞しました。ゲームセンターが教えてくれることって、ちょっと説明しづらいと思います。それを寒心君は実体験を通じてうまく伝えてくれたんじゃないかと。とにかくおめでとうございます。

イラスト部門はかりん一番載りの宮城県 武梨えりさんに決定。「(イラスト内の)かりんのそばの物体はミカンじゃないっす!!お花っす!!」武梨さん本人の裏書きより。誰も間違えませんよね?

いよいよ発表直前(毎回言ってるような)のアイランド大賞!選考会に向け葉書を整理しなさい担当者!

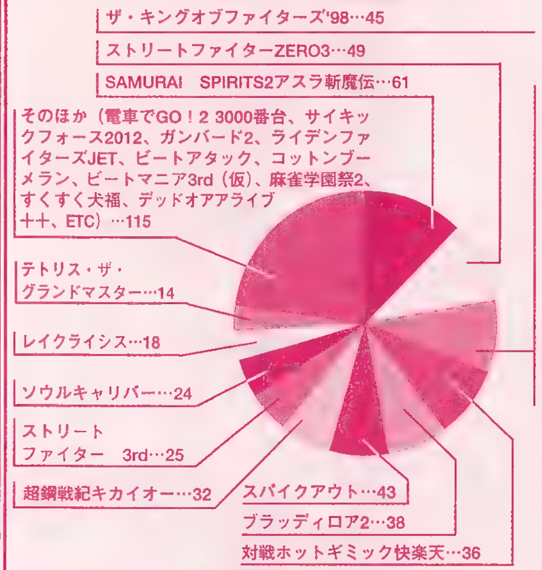
6・30号イラスト作品優秀賞



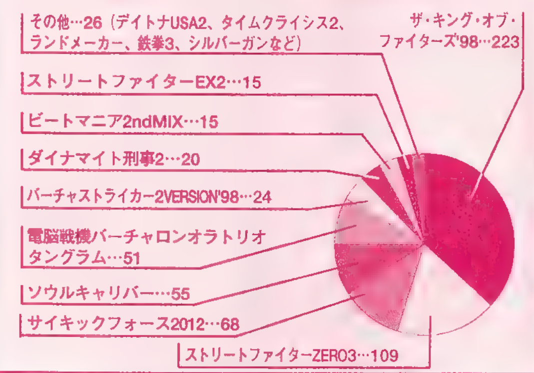
7・15号イラスト作品優秀賞



<8.30/9.15号アンケート 早くプレイしたいゲームは何ですか?>



<8.30/9.15号アンケート 今熱中しているゲームは何ですか?>



亡者祭とは…

一般的なイベントはサービスと面白さを提供するものだが、この夏どこぞが催しやがった亡者祭は「参加者を苦しめる」ことがコンセプトの完全にイッちまった集会である。

発案者のブッチーナ師範代、魔雲斗監督、サクタロフ博士の3ES愚者が富士そ○で会食中にのほほんと作っちまった亡者祭。これからリポートも交え2回に渡り報告しよう。ひっぱるなー。



➡亡者祭参加者スキマ君製作の「しおり」。集まった猛者はどいつも痛快人間ばかりだったな…(述懐)。

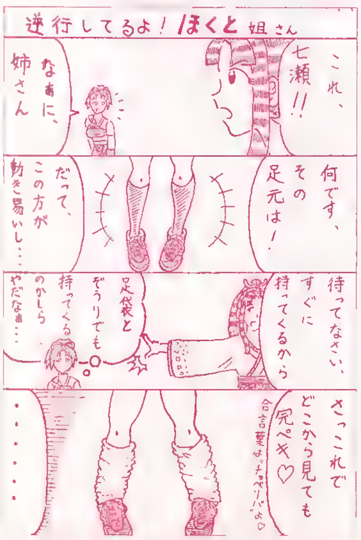
投稿もフィーバー



今、ゲーセンがダンスホールと化す!弾銃フィーバロン発売記念「踊る阿呆」強化月間と称しフィーバーロン関連のネタなら若干載りやすくなったりして。それでもつまんなきゃパワーボツだけどね。

とはアイランド担当の言。あの人思いつきでしゃべるからなあ…どこまで本当なのか。

宛先は
〒101-8935
東京都神田神保町1-26
新声社ゲーメストアイランド
もろもろの係



➡(滋賀県 ミンメイトラッシュ君)
☆ほくと姉さんの髪と手首の返し(3コマ目)がコイ。



完成度に自信アリ!トレカならゲーメストコレクション
皆川亮二 たかしげ宙 原作、大友克洋 総監修 川崎博嗣 監督 の
アイツが、トレーディングカードになった!
スプリガン
トレーディングカード
THE MOVIE
戦って、死ね。
全国東宝系で絶賛上映中!
©1996たかしげ宙・皆川亮二／小学館・バンダイビジュアル・TBS・東宝
御神苗優、ジャン・ジャックモンドを始めとする強烈なキャラクター!映画ならではのアクションシーン!リアリティ溢れる兵器!忘れられない名場面!
これらを一挙に収録する!
10月中旬発売予定
1パック（10枚入り） 予価343円（税抜）
彩京トレーディングカード
最新作も収録!
中村博文、寺田克也、司淳など、強烈な個性の絵師が競演!ゲーム界の革命児『彩京』のすべてがトレーディングカードになった!
全117種類（スペシャルカード9枚、ノーマルカード108枚）
好評発売中!!
1パック（10枚入り） 343円（税抜）
1BOX（15パック入り） 5145円（税抜）
©PSIKYO
スーパーリアル麻雀
トレーディングカード Part.2
皆様のご要望に応え、大好評のパート1にひきつづき、最新作『P7』を完全収録したパート2が登場!
前回もご好評いただきました描き下ろしスペシャルカードは今回も健在です。『スーパーリアル麻雀シリーズ』キャラクターデザインの田中　良先生、PS用ソフト『センチメンタルジャーニー』キャラクターデザインのここまひ先生など、多彩な顔ぶれです。
全100種類（スペシャルカード5枚、ノーマルカード95枚）
YURINA ASAHINA
NATSUKI ASAHINA
ETSUKO TOYOHARA
好評発売中!!
1パック（10枚入り） 314円（税抜）
1BOX（15パック入り） 4710円（税抜）
©SETA CORPORATION
ファイナルロマンス4
トレーディングカード
全116種類
スペシャルカード10枚
ノーマルカード106枚
●1パック（10枚入り）……314円（税抜）
●1BOX（15パック入り）……4710円（税抜）
好評発売中
©1998 VIDEO SYSTEM
SNK トレーディングカードROUND1
全135種類
スペシャルカード9枚
ノーマルカード126枚
●1パック（10枚入り）……314円（税抜）
●1BOX（15パック入り）……4710円（税抜）
好評発売中
©SNK 1993,1996,1997
タイトーユニバース
トレーディングカードPART.1
TAITO UNIVERSE TRADING CARD PART 1
全99種類
スペシャルカード9枚
ノーマルカード90枚
●1パック（10枚入り）……314円（税抜）
●1BOX（15パック入り）……4710円（税抜）
好評発売中
©TAITO CORP.
お求めは、全国書店、玩具店、カード専門店、マルゲ屋でどうぞ。
新声社
〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26
TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329
GAMEST

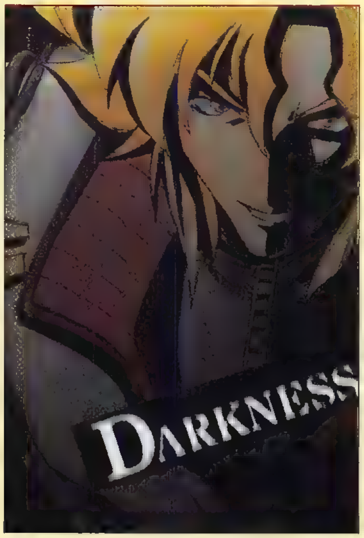
カラーアイランド人気投票コーナー（仮）

担当：ギィ

コーナータイトルから（仮）が外れないまま始まってしまったこのコーナー。でもカラーイラストは大漁で感謝感激。どんどん描いて送るべし。



➡（茨城県　楊咲シュウさん Ⓑ）
☆ディフォルメされても男前。躍動する炎がきれいなのだ。



➡（東京都　柄部レイコさん Ⓒ）
☆ザ・ダークネス。すべてを蝕む闇の炎。



➡（青森県　黒川春姫さん Ⓓ）
☆あまたの返り血を浴びようとも、曇ることなく輝く光の翼。



➡（京都府　永田好美さん Ⓔ）
☆これだけ解像度が高いとCGとはわかるまい。背景がちょっと寂しいかな。



⬆（大阪府　土井マヤさん Ⓐ）
☆CG作品一発目！不敵な笑みの黒レイレイなのだ。これからもよろしく！

ついに始まりましたこのコーナー。たくさんのカラーイラスト、アンケートによる投票ありがとうございます。CGの投稿も予想以上に多く、いきなりMOやCDで送ってくれる人もいて感動モンです。

これからもどんどん描いて送ってね。

送られてくるイラストのキャラクターでは、やはりというか、サイキックフォース2012が一番人気で、特にエミリオ君の競争率は熾烈。15日発売号で掲載するイラストは、キャラの順位とはまったく関係なく選ぶつもりなので、いろんなキャラを描いてあげてね。

得票数と順位については今回はまだ、これまでの得票数によるもの。次号からは月別に集計した結果が順位に反映されていくことになります。

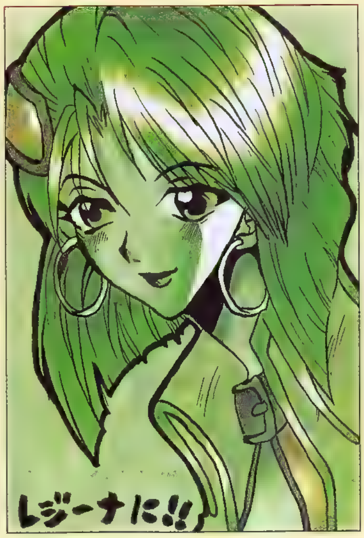
はたして、いおりんの独走を阻めるキャラは出てくるのか？ZERO3やソウルキャリバーで登場した新キャラクター達は上位に現れるのか？待て！次号!!

人気投票結果（累計）

順位	名前	得票数
1	八神 庵(KOF)	89
2	リュウ(SF)	42
3	春麗(SF)	35
4	モリガン(VMP)	32
5	ギース・ハワード(餓狼)	30
6	ダン(SF)	28
7	ザンギエフ(SF)	24
	テリー・ボガード(餓狼)	24
9	山崎 竜二(餓狼)	23
10	リリス(VMP)	21
11	草薙 京(KOF)	20
	春日野さくら(SF)	20
	バレッタ(VMP)	20
14	ナコルル(侍魂)	18
	ストライダー飛竜(ストライダー飛竜)	18
	テムジン(バーチャロン)	18
17	不知火 舞(餓狼)	16
18	アファームド・ザ・バトラー(バーチャロン)	15
19	ケン(SF)	14
	ブルー・マリー(餓狼)	14
21	サイファー(バーチャロン)	12
	スペシネフ(バーチャロン)	12
	李 香緋(RB)	12
24	ベノム(MvsC)	11
25	パティ(PF)	10
	ビリー・カーン(餓狼)	10
	ファラン(鉄拳3)	10
28	ティファ(エアガイツ)	9
	レオナ(KOF)	9
30	フィオ(メタスラ2)	8
	バルログ(SF)	8
	ハニー(FV)	8
	レイン(スタグラ)	8



➡(北海道　仲井六段さん①)
☆集合イラストももちろん歓迎。思えば違和感なく仲間入りしているマリー。



➡(大阪府　前田匠太君Ⓖ)
☆珍しく穏やかな表情のレジーナ。兄の前でしかこんな表情は見せないのでしょう。



➡(京都府　レッカ君Ⓕ)
☆髪の造形（?）がお見事！背景との一体感もあり、神秘的で美しい。



➡(兵庫県　偽霧霊研君Ⓗ)
☆父親譲りの野獣の力。華麗な空中コンボもこなす格好いいキャラなのだ。



➡(東京都　すさのをさんⒿ)
☆奴こそ元祖「悪の華」。渋いオヤジのイラストも待ってます。

締切 10月1日（必着）

カラーイラスト募集!!

キャラクターへの愛にあふれたカラーイラストを募集。
オフィシャルイラストにも負けないような気合の入った作品を送ってくれ。
★イラストの大きさはどんな大きさでもOK。ただし、縦横の比率は、できるだけはがきサイズで。
★必ず封書で送ってください。封筒の中に厚紙等を一緒に入れたり、表に「折り曲げ厳禁」と書いておいたりすれば郵便事故も防げていい感じだ。
★イラストの裏にも住所、氏名、ペンネーム等を忘れずに。
<データ投稿時の注意>
★同時にカラーCGのデータ投稿を募集。サイズは自由ですが、やはり、はがき比率をできるだけ守ってください。（推奨サイズ：592ピクセル×874ピクセル）
★投稿に使用できるメディアは、3.5インチ2HDのFD、230MBのMO、CD-Rのいずれかでお願いします。MAC、DOSいずれのフォーマットでもOK。なお、メディアの返却はできませんのであらかじめご了承ください。
★ファイル形式はBMP、PICT（PIC）、TIFF（TIF）、JPEG（JPG）、MAGのいずれかでお願いします。JPEGは保存時に画質が劣化するのであまりおすすめできません。
また、圧縮する場合はLHA（LZH）でおねがいします。
★データ投稿の場合も必ず、ディスクのラベルと、ディスク内にテキストファイルで住所、氏名、ペンネーム等を記入してください。
コメントなんかもテキストファイルでOK。

宛先はこちら 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト
カラーイラスト人気投票（仮）係まで

コーナータイトルの応募もこちらへ

順位	キャラクター	票数
	ロール(MvsC)	8
	キム・カッファン(餓狼)	8
	錦　恭介(ジャス学)	8
37	リムルル(侍魂)	7
	いぶき(SF)	7
	エンジェラン(バーチャロン)	7
	フェリシア(VMP)	7
41	クラウザー(餓狼)	6
	風間　仁(鉄拳3)	6
	クラウド(エアガイツ)	6
	ジョー東(餓狼)	6
	サガット(SF)	6
	ダックキング(餓狼)	6
	ニーナ(鉄拳3)	6
	雪(月華)	6
	ユリ・サカザキ(KOF)	6
	ユン・リー(SF)	6
	レイレイ(VMP)	6

今年も開催！延べ4000人が集った電GO!の宴





特別編

電車でGO!2 3000番台 高速編

TRAIN SIMULATION GAME
LET'S GO BY TRAIN! 2
TAITO

電車でGO!フェスティバル'98

徹底リポート 日本一運転手決定戦

98年8月23日（日）東京・新宿ステーションスクエアにて

98年8月23日（日）。
この夏一番の暑さが東京を襲った日、
東京の新宿ステーションスクエアでは、
その暑さを超える熱気に包まれていた…。
そう、昨年開催され大好評を博した、
電GO！イベントが再びここに蘇る。
今回は、最強の電GO！プレイヤーを決定する
「日本一運転手決定戦」をメインに、
延べ4000人もの観客を動員した、
「電車でGO！フェスティバル'98」
の模様を徹底取材！
未だ衰えぬ電GO！人気の底力を体感せよ！

リポート：こーじ山下

今年はさらに大規模に展開！会場がなんと2カ所も…！

皆さんは、昨年6月に同所で行われた電GO！イベント「電車でGO！でGO！GO！GO！」を覚えているだろうか？一般マスコミや鉄道マニア以外の人たちを巻き込んで、電GO！を国民的人気タイトルに押し上げたきっかけとなった、歴史的イベント—そう、あの電GO！の宴が、今年も同所で開催されたのだ。

「電車でGO！フェスティバル'98」と題された今回のイベントは、現時点での最強電GO！プレイヤーを決める「日本一運転手決定戦」をメインに、昨年同様、さまざまなアトラクションを用意。しかしながら、内容・規模ともに昨年を大きく上回るイベントとなった。

注目すべきは、会場が2カ所に分かれている点だ。駅前広場となっているステーションスクエアのみならず、なんと、フジテレビ「笑っていいとも」の収録スタジオとして有名な新宿アルタの7F・アルタスタジオを**「電車でGO！ワールド」**（左ページ参照）として開放。室内で涼めるとあって、こちらも大盛況だった。

イベントの総合司会には、元TBSアナウンサーの松宮一彦氏を起用。松宮さんはかなりの鉄道ファンで「時刻表を昭和38年から全部持ってます」と話したときには、マニアからの拍手喝采を浴びていたほどだ。

大会の進行は、電GO！イベントではもうおなじみの立川信司氏が担当。この他にもタレントの島崎和歌子ちゃんや、開発者の堕亜狗菊池さんが随所に参加。常に観ている人を飽きさせないアトラクションの数々で、延べ4千人もの観客を大いに魅了する1日となった。そんな「電車でGO！フェスティバル'98」の模様を、早速リポートしていこう。



タレントの島崎和歌子ちゃんも参加。終始楽しそうだった。



見てください、このお客さんの数を。取材カメラも多かったぞ。



新宿アルタ7Fでは、電GO！ワールドなるパビリオンを展開。

P.S.GAMEST Q&A M

Q：近くのゲーセンにネオジオの「リーグ・ボウリング」というボウリングのゲームがあるのですが、ストライクが取れません。ストライクを取る方法を教えてください。／奈良県　P.N.マーブルチョコ君　A：攻略ライターP・鈴木によると、ただまっすぐに投げるよりも、1メモ←

イベントを盛り上げる 多彩なアトラクションの数々

メインとなる「日本一運転手決定戦」をリポートする前に、まずはバラエティ豊かなアトラクションの数々をご覧あそばせ。どのアトラクションも、大いに盛り上がっていたぞ！

出版社対抗戦では見事優勝！ 電車でGO!ワールド

新宿アルタ7F・アルタスタジオは「電車でGO!ワールド」と題したパビリオンを展開。ここでは、今年の12月に発売予定のプレイステーション版ソフト『**電車でGO!2』(テモ版)をいち早く体験**できるのが目玉で、小さい子や家族連れでくるお客さんが目立ったのが印象的だった。

他にも、新作となる『電車でGO!2高速編 3000番台』の試乗プレイ・パネルの展示、スーパー!電車ガールズとツーショット撮影できる「シールでちょ!」「写してちょ!」コーナー、物品販売コーナーなど、とにかく盛りだくさん!

そしてこの会場では、ステージイベントの1つとして「**出版社対抗、電GO!大会**」も開催。日頃ライバル誌となっているゲーム誌5誌による対決となったわけだが、ここまで電GO!を引っ張ってきたゲーメストとしては、なんとしても負けられないこの大会。優勝者には、自社媒体のPRタイムがもらえるということもあり、俄然ハリキる!

路線は新作となる3000番台・山手線を起用しての闘いだったが、残り距離を隠すプロフェッショナルモードでの対戦ながら、安定したプレイでなんとか優勝。ムックを思いっきりPRすることに成功した(ちなみにこのイベントは、会場外のビジョンにも中継され、宣伝効果抜群!)。

その甲斐あってか、ムックの売れ行きも上々。名物開発者の堕亜狗菊池さんのサイン入りムックも、あっという間の売れ行きでビックリ!菊池さん、いつからそんなに有名になったの?



PS版「電車でGO!2」デモ版体験コーナーには長蛇の列が。



菊池さんのサイン入りムックが大好評!本人も大変ご満悦。



出版社対抗戦で、ゲーメストは無事優勝。ホッと一安心。

改めて電GO!を知る That's 電GO!

「まだ電GO!を知らない」「操作の仕方が未だに全然わからない」という人のために用意されたのがこのアトラクション。映像を中心に、開発者の菊池さんがていねいに解説。

また、ここでは新作となる3000番台に登場する路線の公開も併せて行われた。



しつこいくらいに操作説明する菊池さん。何事も基本が大事だ。



アルタ7Fでは、クイズ大会も実施。こんなに大勢の人が…。

観客のボルテージ最高潮! ZUNTATA J.A.M LIVE

タイトーのサウンドチームといえば、もうおなじみのZUNTATA(ズンタタ)。その中でも特に注目なのが、テレビCMで一躍有名になった「電車で電車でGO!GO!GO!」を唄っているチーム、Junkie As Machine(略してJ.A.M)の皆さんだ。

今回はいきなり新曲を披露。まずは、電GO!の鉄っちゃんのボイスがかわいいサリーさんとのデュエットソング「**LOVE特急こまち**」。振り付けまで入っている、なかなかの名曲。年末発売予定のPS版「電車でGO!2」のCMソングは、もはやこれで決まりか!?

さらには、詩を新たに書きおこし、アレンジも一新された「**電車で電車でGO!GO!GO!2000**」。ラップ調のメロディがさらに進化し、拳を突き上げて「GO!GO!」と合唱する観客もいたほどの盛り上がりぶり。

今年はこの2曲で紅白歌合戦の出場も狙っているという(笑)J.A.Mの皆さん。会場に行けなかった人のためにも、また年末にCD化してくださいね。



ハイ。今度の新曲はデュエットソング。フリがいい感じです。



さすがに電GO!の歌は有名。お客さんも大ノリだ。

芸能界にも電GO!マニア多し 特別アトラクション

総合司会の松宮さんは、なんと代々木でエクセレント停車に成功!大会出場者でも達成できなかった偉業に、会場から大歓声が挙がっていた。また、タレントの島崎和歌子ちゃんも、電GO!に挑戦。「筐体がほしい!」と言うほど、ハマってしまったとか。



松宮さんは、芸能界初の電GO!サポーター代表になることを宣言。



島崎和歌子ちゃんは、菊池さんの指導の下、一生懸命プレイ。何とかGOODをゲット!

女性も参加! みんなでチャレンジ 電車でGO!

電GO!というと、主に男性のプレイヤーが中心だが、もっと老若男女幅広くプレイしてもらおうと企画されたこのアトラクション。

選出されたのは。女の子の友達同志、カップル、親子(父親と娘)の3組。皆さんプレイするのが初めてという人がほとんどということもあってか、停車駅をスーパーオーバーする暴走ぶり…。まぁ、これもご愛敬。こういう微笑ましい光景も電GO!ならではのもの。



こんなかわいい娘が電GO!をプレイしてくれたらいいのにな。

P.S.GAMEST Q&A M

→リほど中央から左右にずれて、カーブやシュートをかけながらボールを中央に向かって投げると、ストライクの確率が高くなるそうだ。しかし、なぜ今「リーグ」?8年前のゲームなのに。もしかして、ヒロインの女の子に惹かれたの?それともボウリング道に目覚めたとか。(担編)

電車でGO!2 3000番台 高速編 TAITO

完全リポート

"日本一運転手"の称号は、いったい誰の手に!? 好勝負続出!白熱のブレーキングバトル!

日本一運転手決定戦

今回のイベントのメインアトラクションとなった「日本一運転手決定戦」。予選リーグ戦から決勝戦に至るまで、好勝負続出となった決勝大会の模様を、徹底的に追ってみることにした。

予選リーグ戦で16名から8名に

いよいよこの日がやってきた。全国8ブロックで行われた予選大会を勝ち残ってきた16名による、決勝大会が遂に行われる。

決勝大会の使用路線は、新作『電車でGO!2 高速編 3000番台』の、山手線「原宿～代々木～新宿」間を採用(詳しいルールは下記参照)。出場者全員が初めてプレイする路線なだけに、これまでの実績が通用するとは限らない。選手たちの表情も真剣そのもの。

最初の戦いはアルタ7Fの「電車でGO!ワールド'98」にて。まずは決勝トーナメントに出場するため、4人1組による予選リーグ戦を開催。16名から8名に絞り込まれ、ここで勝ち残った8名だけが、大勢のお客さんが見守る新宿ステーションスクエアの会場に駒を進めるのだ。



決戦を前に、エイエイオー!!みんな気合十分だ。

試合を振り返ってみよう。やはり初プレイの区間なためか、どの選手もなかなかうまくいかない様子。

勝負のポイントは、代々木の停車位置。実は**「停車位置手前5～6m地点が下り勾配」**という巧妙な仕掛けが施されており、ここで苦戦するプレイヤーが多かった。

しかしこんな悪条件にもめげず、GREATを出す選手も数多し(エクセレントも1人いたほど)。さすがは、全国各地から選ばれただけのことはある。



タイトーの方が、デモプレイ。食い入るように画面を見つめる選手たち。

8名の強者遂に決定!

2時間にも及ぶ予選リーグ戦の末、決勝トーナメントに出場する8人が遂に決まった。

下は17歳から、上は42歳まで。幅広い年齢層で構成された8名の精鋭たちは、その後屋外会場となる新宿ステーションスクエアに移動。大勢のお客さんの前にその姿を現した。

さぁ、ここからの決勝トーナメントでは、大観衆の前でプレイするというプレッシャーも常につきまとうこととなる。1回1回が勝負となる今回の大会ルール。対戦相手にだけでなく「己にも勝つ」プレイヤーこそが、日本一の運転手の称号を手に入れることができるのだ。



決勝トーナメントに駒を進めた8名の選手が、遂に勢揃い。

日本一運転手決定戦 公式ルール

- ●新作の『電車でGO!2 高速編 3000番台』の、山手線「原宿～代々木～新宿」間を採用
- ●残り距離を隠す「プロフェッショナルモード」を採用
- ●持ち時間は、999秒でスタート。代々木、新宿の2駅で運転評価が表示され、4項目の減点項目によって秒数が減っていく減点法を採用。代々木停車と新宿停車の減点秒数の合計から、最終的に残り秒数の多いほうを勝ちとする
- ●運転評価にある減点4項目とは、
  ①停止位置残り距離(1m誤差につき、1秒減点)
  ②ダイヤ(1秒誤差につき、3秒の減点)
  ③駅構内再加速(30秒減点)
  ④非常ブレーキ使用(30秒減点)
  の4種類
- ●仮に残り秒数が同じだった場合、新宿停車時の残り距離が、より停止線に近いほうを勝者とする(オーバー停車と、手前停車では、手前に停車したほうを採用)

決戦前日には、出場者一同による食事会も開催

この「日本一運転手決定戦」出場のため、全国から勝ち上がってきた選手たちの、お互いの健闘を誓い合おうという目的で、決戦前日の8月22日(土)、新宿ワシントンホテルのレストラン「ガスライト」にて、出場者全員を招いた食事会が行われた。

さすがは電GO!名人の皆さん、開始時間となる午後7字定刻通りにスタート。羽田空港や東京駅から、山手線に乗車してここまできた選手も多く、車窓から見える風景に「いやー、初代電GO!の画面とまったくそっくりで、感動しましたよ」と、マニアならではの会話も。

食事会のあとは、出場者全16人と、タイトー関係者の方々を交えての座談会が繰り広げられた。

各々思い思いに電GO!へのこだわりを語ってもらったわけだが、皆さん口を揃えて「電GO!は、小さい頃からの憧れをかなえてくれた恩人」と語る人も多かった(プレイステーション版からハマってしまったという人もたくさんいた)。



豪華なもてなしに、決戦前の選手たちの表情にも笑顔が見える。

また、単にシミュレーターとしてだけでなく、ゲームとしても奥深いという感想も多かった。

中には、タクシー業をリストラされながらも、この大会で優勝した経歴を生かして就職活動に励みたいという選手もいた。ここまでくると、もはやゲームという枠をすでに超えて電GO!は存在しているといっても過言ではない。

中盤では、開発者の菊池さんも参加。ところが、菊池さんが入ってきたことで、話の流れが一変!。ここぞとばかりに「もっとマニアックに!」と、「もっとこうしてほしい!」と、菊池さんに向けて電GO!に対する要望をどんどんアピールしていく光景が展開される。これにはさすがの菊池さんもタジタジに。

ただ、新作の3000番台に対する皆さんの期待度は非常に高く、一刻も早くプレイしたくてたまらない様子だった。

さぁ、明日は決勝大会。泣いても笑っても、この中から勝ち残るのはただ1人だけ。日本一の栄冠は誰の手に?



選手たちの手厳しい質問が浴びせられ、菊池さんピーンチ!

隠し警笛ボーナスなどもバッチリ紹介する予定なので、お楽しみに!

「電車でGO! フェスティバル'98」日本一運転手決定戦完全リポート

GREAT連続で会場興奮! 第1回戦(4試合)

さぁ、いよいよ1回戦。まずは第1試合(松本浩成さんVS畠山昌広君)からヒートアップ。なんと代々木・新宿ともに両者ともダブルGREATを奪取ーいかに決勝大会がレベルの高い戦いかがわかっていただけるだろうか?

結果は、停止距離分の減点15cm(15秒分)の差が勝敗の決め手となり、松本さんの勝利。

他にも、好勝負が続出。もはや1回戦から、cm単位の勝負という恐ろしさ…。

これらの激戦を勝ち抜き、2回戦に駒を進めたのは、

●松本浩成さん(32)
●清水浩一さん(30)
●藤井裕志さん(23)
●杉本正之さん(35)

の4名だ。



子供連れで参加の、北海道地区代表遠山さん(27)。目立ってます!



こちらは後藤さん(41)VS杉本さん(35)による、最年長対決が実現!

1秒遅れが命取りに… 第2回戦(2試合)

■松本VS清水

松本さんは、この試合でも2駅連続のGREATを達成。対する清水さんは、緊張からのあせりか、代々木や新宿をオーバー停車。この結果、松本さんがまず決勝進出の切符を手に入れた。

■藤井VS杉本

両者とも2駅連続のGREATを達成。だが、代々木を8cm手前、新宿を7cm手前で停車という驚異的な記録を残した藤井さんが勝利。

というわけで、決勝戦進出を決めたのは、

●松本浩成さん(32)
●藤井裕志さん(23)

の2人。お互いここまで1回戦、2回戦ともにオールGREATを決めている。凄い戦いになりそうな予感…。



準決勝に進出した4人の選手たち。念願の日本一まであと1つ!



準決勝進出の杉本さん(35)は、なんと試合用に手袋を持参。やりますね〜。

最後は雨降りバージョンを採用! 決勝戦(優勝決定戦)

いよいよ決勝戦。**決勝戦では特別仕様として、雨降りバージョンを採用。**ここまでオールGREATを達成した2人の勝負に決着をつけるためには、これも仕方がないことなのか…。

決勝戦まで上がってきて、初体験のバージョンで対戦しなければならないとは…。2人の顔にも、あせりの色が隠せない。



決勝に残った松本さん(32)と藤井さん(23)。決勝用特別ルールに絶句…。

司会の立川さんの「出発進行!」の合図とともに、いよいよ試合開始。雨降りバージョンが画面に映し出されると、会場から歓声があがる。

まずは代々木停車。松本さんはこのバージョンにもかかわらず、またもやGREATを奪取ーなぜゆえにここまでうまいのか?

一方の藤井さんは、雨降り時のブレーキ制動がつかめずに、停止線を1m12cmオーバー。この差はイタイ…。

結局、この差が尾をひいたのか、藤井さんは新宿停車でエクセレント停車の逆転を狙うもGOOD止まり。対する松本さんはここでもGREATを取り、**この結果、松本さんが優勝!栄えある初代「日本一運転手」の座に輝いた。**

おめでとう、松本さん!

「1回1回が勝負なので、運もありました」と、謙虚に優勝の感想を語った松本さん。しかしながら、1回戦から決勝戦まで、オールGREATを奪取しての優勝なだけに、もっと胸を張って喜んでもいいと思います(けど、謙虚なところが、電GO!プレイヤーのいいところなのかも…)。

なお、優勝した松本運転手には、タイトーから、優勝トロフィー、日本一運転手認定書、そして日本一運転手ジャケットが贈られた。ジャケットを身にまとったときは、さすがに松本さんもご満悦の様子だった。



見事優勝を決めた松本浩成運転手。決まった瞬間に大きな拍手と歓声が。



優勝は、中国地区代表の松本浩成(まつもとひろなり)さん(32)に決定!

取材を終えて…

イベントの規模・盛り上がりともに、昨年を大きく上回った今回のイベント。ここのところ人気もひと段落した感のあった電GO!だが、新作の「3000番台」登場、そして年末のPS版「電車でGO!2」発売で、再びブームを巻き起こしそうな予感…。タイトーさん、来年もぜひ3回目の電GO!イベントを開催してくださいね!(こーじ山下)



来年も、また逢おう!

最後は、出演者全員揃ってフィナーレ。来年もぜひこのイベント、やってほしいなぁ…。

次号予告! 次号よりいよいよ、「3000番台」路線攻略スタート!



「SCITRON 10th Anniversary FAIR」開催!
SCITRON LABEL NEW RELEASE
予約特典：スーパーピクチャーCD
CD 98.9.2 ON SALE
-DRAMA CD-
大正浪漫雑記帳
¥2,940(税込)
CD 98.9.18 ON SALE
© 1998 SNK
-ORIGINAL SOUND TRAX-
ザ・キング・オブ・ファイターズ京
/SNK・夢工房
CD2枚組 PCCB-00335
CD 98.9.18 ON SALE
© 1998 SNK
-ARRANGE SOUND TRAX-
THE KING OF FIGHTERS '98
/SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00337 ¥2,940(税込)
CD 98.9.18 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
BEAST BUSTERS 2 SECOND NIGHTMARE
/SNK
PCCB-00336 ¥1,890(税込)
Next Comming Soon!
予約特典：スーパーピクチャーCD
CD 98.10.7 ON SALE
-RADIO DRAMA-
THE KING OF FIGHTERS'98 ドラマCD
/SNK
PCCB-00339 ¥2,940(税込)
CD 98.10.7 ON SALE
-Fantastic Character Series-
/ヒューマン
PCCB-00340 ¥2,940(税込)
CD 98.10.7 ON SALE
-ORIGINAL SOUND TRAX-
SAMURAI SPIRITS 2 アスラ
/SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00331 ¥1,890(税込)
CD 98.10.21 ON SALE
-ARRANGE SOUND TRAX-
SAMURAI SPIRITS 2 アスラ
/SNK新世界楽曲雑技団
PCCB-00338 ¥2,940(税込)
10周年を記念して制作した非売品・限定CD
「SCITRON 10th Anniversary Special Sampler」と「特製フローティングボールペン」をセットで500様に抽選でプレゼント!
サイトロン10年間の音楽の歴史をCD2枚に凝縮。名曲30曲のアレンジバージョンとサイトロン年表付きライナーノーツで構成されたゲキレアアイテム。
10周年ロゴ入りペンスタンドから浮いているオシャレな「フローティングボールペン」
SCITRON SPECIAL CD sampler
DISC 1
DISC 2
はがき応募でプレゼント!
官製ハガキにお名前・住所・年令・性別・職業を明記の上
〒150-0041 東京都渋谷区神南1-3-4 神南ビル6F
サイトロン・アンド・アート株式会社
「10周年スペシャルプレゼント・ゲーメスト係」
まで送って下さい。
98年10月5日の消印有効です。
サイトロンに対する御意見・思い出・気に入っている作品とその理由などもお待ちしています。
ミュージックストア談［春日井］GROOVE！高蔵寺店［一宮］中川レコード［常滑］アビスサカエドー［豊橋］名豊ミュージック、ヤマト楽器精文館、イケヤ文学館豊橋店［安城］おんがく舎本店［豊田］新星堂豊田店［大垣］新星堂大垣店［各務原］名曲堂［四日市］白揚本店、シェトワ白揚、ベルシック白揚●北陸地方［福井］松木屋本店［金沢］山蓄香林坊109店、山蓄G-1店、GROOVE！金沢本店、新星堂金沢駅ビル［富山］フタロヤ二口店、フタロヤ戸出店、フタロヤ山室店、新星堂富山店●近畿地方［梅田］ディスクピア梅田店、ディスクピア阪急三番街店［南］ディスクピア日本橋店、ワルツ堂日本橋店、ワルツ堂日本橋2D店［千里］交声堂千里店［高槻］エリート［寝屋川］寝屋川フジヤ［京橋］ワルツ堂京橋ダイエー［大阪］ヤマギワソフト大阪［枚方］ワルツ堂くずは店［河内］ノヴァシティー河内長野エコー店［甲子園］アシーネ甲子園［三宮］星電社三宮本店、ディスクピア三宮［姫路］星電社姫路本店［相生］姫路レコード相生店［加古川］アニメショップミヤコ［京都］ビーバーレコード京極店、ビーバーレコード京宝、JEUGIA四条店、JEUGIAポルタ、JEUGIA高野、ディスクピア京都、［奈良］ディスクピア奈良一番館、ディスクピア学園前［大和郡山］啓林道郡山店●四国地方［高松］タマル本店、エルタマル、ゼルbyタマル［高知］細川レコード、宮地無線帯屋町店［松山］ハマオカ楽器、明星屋本店●中国地方［広島］デオデオ本店6F、中央書店サンモール店、アニメージュスタジオ、デオデオDisc City紙屋町［福山］デオデオコムシティ福山［岡山］デオデオ岡山［倉敷］デオデオ倉敷［山口］OK無線●九州地方［福岡］ベスト電器 福岡店、アニマップ福岡本店、ヨシダ楽器フレスタ、デオデオ西新店、アニメイト天神店、井上楽器［久留米］アニマップシティーワルツ店［鹿児島］ミュージックスペースクロス、サウンドシティー文化、サウンドシティー都通り［大分］ミュージックエトウ、アニマップ大分店［長崎］アトムアーケード［佐世保］平和堂ジャスコ［熊本］帝都無線熊本店［宮崎］富士屋レコード［佐賀］久米楽器
PONY CANYON SCITRON INTERNET URL: http://www.scitron.co.jp/ お求めはお近くのレコード店で

PONY CANYON
SCITRON

おかげさまで10周年! 感謝の意味を込めて、

SCITRON 10th Anniversary Special CD 堂々の4作品リリース

大人気作品の初のベストアルバムをスペシャルな内容・スペシャルな価格でお届け!

各タイトルの人気キャラクターが自身のテーマ曲やセリフをDJリレー形式で紹介するベストアルバム。
さらに出演キャラ全員による㊙座談会やスペシャルソングを収録したファン必聴アルバムです。

第1弾 98.9.18 ON SALE



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
K·O·F THE BEST
-Selected by Characters-
/SNK
PCCB-00324 ¥2,100(税込)
予約特典：スーパーピクチャーCD



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
侍魂 THE BEST
-Selected by Characters-
/SNK
PCCB-00326 ¥2,100(税込)
予約特典：スーパーピクチャーCD

第2弾 98.10.21 ON SALE



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
餓狼伝説 THE BEST
-Selected by Characters-
/SNK
PCCB-00325 ¥2,100
予約特典：スーパーピクチャーCD



SCITRON 10th ANNIVERSARY SPECIAL
悠久幻想曲 THE BEST
-Selected by Characters-
/メディアワークス
PCCB-00323 ¥2,100(税込)
予約特典：スーパーピクチャーCD

ビデオ 98.10.21 ON SALE
悠久Graffiti
/メディアワークス
待望の悠久シリーズのキャラクタービデオ遂に登場！シーラ・トリーシャ・エル・クレア・メロディー・ディアーナのビデオクリップや出演者全員の座談会・合唱等、悠久のすべてを魅せます！
PCVP-12465 ¥3,990





店頭でプレゼント!

SCITRON 10th Anniversary FAIR
9月18日より11月20日まで開催！

上記のサイトロン新作を含めたサイトロンレーベルの商品を、この期間下記のお店で¥3,000以上お買い求め頂いた方、先着20,000名様に「特製キャラクター＆CDカタログ・デスクトップカレンダー」を差し上げます。

(カレンダーがなくなり次第フェアーは、終了とさせて頂きます予めご了承下さい。)

FAIR開催店

●北海道地方［札幌］玉光堂ISM、玉光堂旭川、玉光堂ｵｰﾛﾗ、玉光堂琴似店、玉光堂PASEO、玉光堂四丁目店、ﾖﾄﾞﾊﾞｼｶﾒﾗ札幌店、ﾏﾙｹﾞ屋札幌、ｱﾆﾒｲﾄ札幌、ｷｸﾔ［旭川］玉光堂新札幌、MS国原［苫小牧］RSｳｴｽﾄ●東北地方［青森］成田本店［弘前］ﾐｭｰｼﾞｯｸﾗｲﾌﾞﾗﾘｰ弘前店［盛岡］村定楽器［仙台］ﾏﾙｹﾞ屋仙台、ｱﾆﾒｲﾄ仙台、B.C.ｽｸﾗﾑ泉、新星堂仙台泉、ﾖﾄﾞﾊﾞｼｶﾒﾗ仙台店［秋田］柏屋楽器ｲﾄｰﾖｰｶﾄﾞｰ店［米沢］ｱｶｼﾔ本店［福島］三野屋福島［郡山］三野屋郡山、FANGS［会津］ｻﾄｳﾌﾟﾚｾﾞﾝｽ会津店●関東地方［銀座］山野楽器本店［新宿］ﾖﾄﾞﾊﾞｼｶﾒﾗﾐｭｰｼﾞｯｸｿﾌﾄ館、新星堂Q5新宿店［渋谷］ﾀﾜｰﾚｺｰﾄﾞ渋谷店［池袋］山野楽器池袋ﾊﾟﾙｺ店、ｱﾆﾒｲﾄ池袋［吉祥寺］山野楽器ｻﾝﾛｰﾄﾞ店、新星堂HP吉祥寺店［高田馬場］ﾑﾄｳ楽器本店、ﾑﾄｳ楽器名店［秋葉原］ﾔﾏｷﾞﾜｿﾌﾄ館、ﾔﾏｷﾞﾜB館、石丸電気本店、石丸電気2号店、石丸電気3号店、石丸電気ｿﾌﾄﾜﾝ［神保町］ﾏﾙｹﾞ屋本店［蒲田］MP松井楽器［昭島］新星堂昭島店［府中］新星堂ﾖｰｶ堂［立川］新星堂ﾙﾐﾈ店［町田］鈴木楽器本店［聖蹟桜ヶ丘］ﾃﾞｨｽｸﾋﾟｱ［神田］ﾛｹｯﾄｿﾌﾄｾﾝﾀｰ［八王子］Gﾊｳｽ［立川］CDｼｮｯﾌﾟｱﾎﾟﾛ［世田谷］ﾔﾏｷﾞﾜ世田谷［横浜］ｱﾆﾒｲﾄ横浜、AVSｼｱﾙ音楽館、ﾔﾏｷﾞﾜ横浜店、ﾊﾏﾔﾚｺｰﾄﾞ戸塚東口店［横須賀］ﾔｼﾞﾏﾚｺｰﾄﾞ三笠店［川崎］新星堂川崎［本厚木］三成ほていや［厚木］ﾀﾊﾗ本店［千葉］山野楽器千葉店、ﾗｵｯｸｽ［津田沼］山野楽器津田沼ﾊﾟﾙｺ店［市原］ﾗｵｯｸｽ［柏］新星堂ｶﾙﾁｪ5、ｷﾞﾝｾｲｽｶｲﾌﾟﾗｻﾞ［成田］ｷﾞﾝｾｲ成田店［大宮］ﾐｭｰｼﾞｯｸやすな大宮店、ﾅｯｸ5ﾀｳﾝ［春日部］新星堂RB春日部［熊谷］加藤電気、新星堂熊谷店［浦和］ﾗｵｯｸｽ［水戸］石丸電気ﾋﾞｯｸﾞﾜﾝ［土浦］新星堂土浦WING［伊勢崎］NN中島［宇都宮］新星堂宇都宮ﾛﾋﾞﾝｿﾝ●信越地方［新潟］ﾃﾞｨｽｸﾋﾟｱ、石丸電気新潟店［松本］ﾗｲｵﾝ堂本店、新星堂駅ﾋﾞﾙ●東海地方［静岡］すみや本店［浜松］ｲｹﾔ文楽館高林店、ｲｹﾔ文楽館高台店［沼津］すみや沼津ﾊﾞｲﾊﾟｽ店［名古屋］ﾔﾏｷﾞﾜﾒﾙｻ、ﾔﾏｷﾞﾜﾅﾃﾞｨｱﾊﾟｰｸ店、ｾﾝﾚｲ、太陽ｻｳﾝﾄﾞｵﾝ、濃尾商会GROVE本店、大須ｱﾋﾞｰﾛｰﾄﾞ［豊明］

9月のEXムックは最新ギャルゲーの2本立て！
君は育てる派？それとも戦う派？

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.64

ドキドキプリティリーグ

熱血乙女青春記スコアブック PS版

「ドキプリ」ファンに贈る永久保存版！



魅力的なキャラクター達の設定資料集をはじめ、基本システムから試合攻略、プレイヤーが一番気になるイベントもバッチリ攻略。



9月21日発売予定

本体価格1,280円+税

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.66

アドヴァンストV.G.2

グラフィカルマニュアル PS版

美少女格闘ゲームの決定版！

ウェイトレス姿の美少女がバトルを繰り広げる「ヴァリアブル・ジオ（V.G.）」の新作がプレイステーションに登場！格闘攻略はもちろん、魅力のビジュアルシーンもふんだんに掲載。



9月22日発売予定

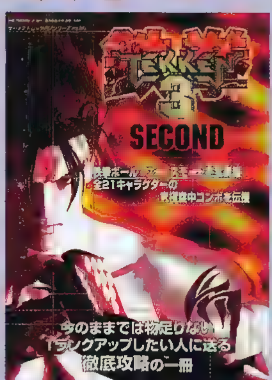
本体価格1,280円+税

制作担当：ブラボー秋山の ちょっとイイはなし

「ドキドキプリティリーグ」ようやっと完成です。新メンバーも増え、ますますパワーアップの霞ヶ浦女子野球部を率いるのはア・ナ・タ。『ドキプリ』は恋愛もアリだけど、担当のオススメはライバル校エースの「楠芹香」。礼儀正しい女の子で、彼女とも恋愛できちゃうんです。どんなイベントが用意されてうるかは…。攻略本も一緒に買ってね～（ぜひっ）。
「アドヴァンストV.G.2」美少女格闘ゲームの決定版、『V.G.』の新作がPSに登場！木村貴宏氏のビジュアルもバッチリ。新キャラ「御剣珠緒」が大活躍のストーリーモードも楽しいし、「珠緒」役の西村ちなみさんの絶叫もオススメ!?ちなみすとは必聴だぞ。オススメ連続技のページもアツイのだ。

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.60

鉄拳3 SECOND



for PlayStation

鉄拳シリーズの醍醐味である、空中コンボをメインに掲載。初心者から、鉄拳3をやりこんだ上級者までを満足、そして驚愕させる連続技の数々。他にも、対戦及びCPU攻略、オリジナルモードの鉄拳フォースや鉄拳ボールモードも徹底攻略！

好評発売中

本体価格1,280円+税

GAMEST MOOK/EXシリーズ VOL.59

私立ジャスティス学園 格闘参考書



for PlayStation

PSオリジナルキャラを含めた全キャラクターの技表の掲載。「熱血青春日記」をはじめとするPSオリジナルモードも完全攻略！アーケード版の攻略ムックを制作してきたノウハウをもとに、全てのジャスティス学園ファンを熱くサポート!!

好評発売中

本体価格1,280円+税

GAMEST 新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 TEL.03-3293-9321 FAX.03-3293-9329

PS　コナミ　発売中　5800円（税別）

アダルト風味の3Dスパイアクション

メタルギア ソリッド

この名前を聞いただけで感涙できる人は、買ってもいいです。大丈夫です。保証します!!

今を遡ること11年前…MSX2とファミコンで発売された『メタルギア』最新作が、いよいよPSで登場する。

シリーズとしては3作目にあたる、このゲーム。戦闘よりも敵の目を欺き、隠れ、隠密行動を取るといった根底部分はそのままに、最新のビジュアル表現によって生まれ変わっている。もちろん過去2作を遊んだことのない人でも十分に楽しめるよう、補足説明は十二分にゲーム中で行われているので安心だ。

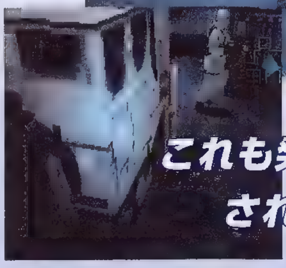
プレイヤーキャラであるソリッド・スネークは、テロリストの本拠地に単身で乗り込む。敵に発見されないように基地内を探索し、武器やアイテムを入手。人質を救出したり、核ミサイルの発射をくい止めるというのが目的だ。





全編に流れる、ハードボイルドな雰囲気。スパイ映画を観てる感じだ。



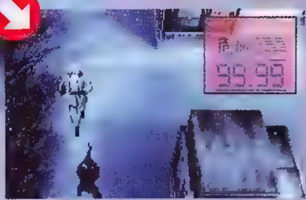


潜入、そして潜伏

STEAL TO ENEMY BASE

理想としては敵に発見されぬまま隠密行動を行うべきなのだが、操作ミスなどにより敵に発見されてしまうことがある。すると敵との戦闘になるのだが、できる限りは回避したいものだ。





敵に発見されても、あわてずに目の前の敵だけを倒して再び隠れよう。

謎を解いて敵を倒せ

SLOVE TO MISTERY

イベントなどで必然的に闘うことになる敵は、誰も個性的な攻撃を仕掛けてくる。それらの攻撃は手持ちの武器やアイテムを最大限に活用することで倒すことができるのだが、どう使うかを思いつくまでが大変だ。



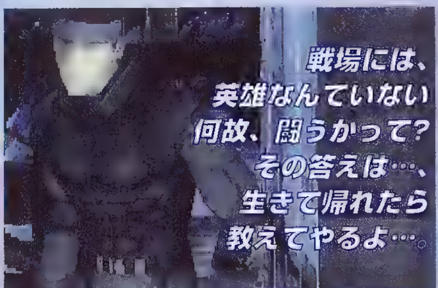
チャフで戦車の電子装備を無効化しておいて…、



グレネードをコックピットに投げ込め!!

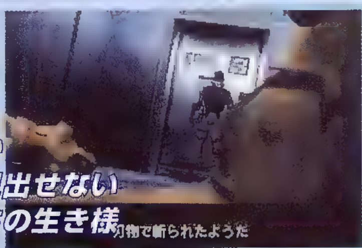


スパイ映画を見る金あったら、このドラマを見てくれ!!



ドラマチックなストーリー

CINEMATIC STORY



闘いの中でしか生きる価値の見出せない哀しき戦士たちの生き様

このゲームでは要所要所で、イベントデモが挿入される。その演出は非常に映画を意識しているようで、視点や台詞回しなども計算し尽くされている感がある。また『スナッチャー』ほどではないにしろ、どことなく『ブレードランナー』の風味が見え隠れして…。

広がる世界観

THE RELATED SERIES



好きなればこそ、全シリーズをプレイしてみたくなるね。

このゲームがシリーズ3作目であることは、冒頭でも語った。しかし、『ポリスノーツ』に登場するメリルが実はソリッドスネークと同じ部隊に所属していたことがあったり、『スナッチャー』の案内役であるメタルギアMKⅡが実は『～ソリッド』で殺戮兵器として登場するメタルギアの後期バージョンだったりする事実などを知れば、ゲームをより深く楽しむことができるだろう。

- ■メタルギア
- ■メタルギア2 ソリッドスネーク
- ■メタルギア ソリッド
- ■ポリスノーツ
- ■スナッチャー

PS エクシング 9月23日発売 5800円（税別）

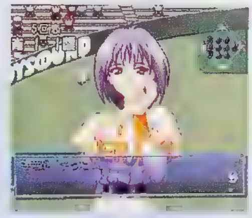
女子野球部の監督となり、全国優勝を目指せ!

ドキドキプリティリーグ

熱血乙女青春記

選手を鍛えつつも、お気に入りの娘と仲良くなりたい…そんなジレンマをどう解決するか?

このゲームは女子野球部の監督となり、選手たちを指導して全国優勝を目指す、というシミュレーションゲーム。だが自分が指導することになる女の子たちは美少女揃いで、生徒と教師…そんな禁断の愛にすら手を伸ばしてしまいたくなるほどだ。



勝つも負けるも、すべては日常の練習に左右される。

もちろんゲーム中では生徒たちとの恋愛をすることも可能になっているばかりか、むしろ誰かと恋愛することが正しい道のように示されているのも、このゲームの特徴。

だが恋愛を成就させるためには、何度も生徒と出会い、会話をして理解を深めなければならない。ところが出会うためには練習を休みにしないと、出会うこともない。練習をしなければチームが弱くなっていき…そんなジレンマと戦っていくのも、このゲームの大きな目標になっている。



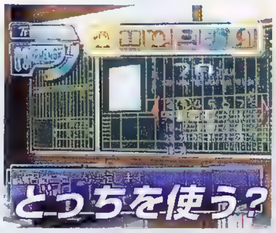
練習もさせたいが、女の子とも恋愛もしたくて…むむ〜。

恋愛を無視して、最強のチームを作り上げるか？ それとも、チームが弱くなってもいいからと好みの女の子との恋愛を成就させるか？ はたまた、チームを全国優勝させつつも、キチンと恋愛を成就させることができるかは、すべて監督の手腕にかかっているというわけ。

日常練習
DAILY TRANING



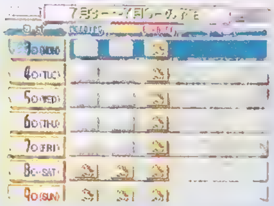
個別指導を行えば能力はグーンとアップするが、その代わりに街中で会えなくなる。



何も指示しないよりはマシ、程度なんだけどね。



パラメーターを睨みながら、次に何を練習させるかを考えておこう。



手間はかかるが、マニュアルは確実に選手が育っていく。

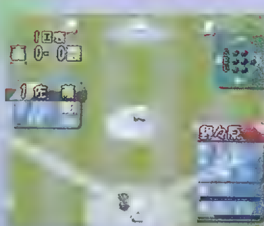
各選手に用意された、野球をするうえでのパラメーターは10個。これだけのパラメータを睨みながら各個人の練習メニューを作っていくことになる。だが、放置しておいても平均的にパラメーターが上がるように各自練習に励んでいるので、ある意味全くこちらから指示しなくともそれなりの選手には育っていく。ただし、やはり「剛速球投手を作りたい」とか「不動の4番打者はこいつだ!」なんて思い入れのある、特徴のある選手を作りたければ、自分の手でコツコツと練習メニューを指示してやればいい。なお面倒臭がりの人にも「打撃中心」や「投球中心」など、関連した練習も並行して行ってくれるモードもあるので、シミュレーション初心者にも十分に遊べる。

試合展開
THE MATCH

日々の練習は、すべて試合のため。一応は他校からの練習試合の申し込みがあったり、夏などには全国大会もあったりするので、ゲームをプレイしていれば試合を経験することは少なくないはず。

いざ試合となると、監督にできることは数少ない。一応は投げるボールの種類や打撃の指示などもできることはできるのだが、監督への信頼度が低いとサインを無視されたり、そもそも選手自身の能力が低ければ試合に勝つことはできない。

試合が始まってから、あれこれ言っても始まらない。すべては試合が始まる前の、練習で決まると言っても過言ではないこのゲーム。とは言うものの、ピッチャーの交代や代打の指示くらいはしてやろう。



はてさて、どんな作戦で攻めていきますかね?



このピンチを乗り切るためには、どうすれば…?



打撃練習を積み重ねた結果、ホームラン炸裂! やっぱり、気持ちいい勝ち方をしたいね。

恋愛要素
LOVE AND LIKE

やっぱ可愛い女の子が出るゲームならば、恋愛だよね！ってなキミ。このゲームでは、練習をしない自由時間には監督であるプレイヤー自身も自由行動を行うことができ、街中を散策することができる。もちろん街中の各所では選手たちの私服姿と出会うことができるばかりか、そこでは二人っきり…そう、思う存分に信頼度を上げるべく、会話を交わすといいだろう。



野々原とは、街中でよく出会う。いつも急いでいるようなのだが…?



男性恐怖症の林とは、何度も会話を交わすことで友好度を深められる…?



水無月は、河原で犬の散歩をしていることが多い。犬が苦手な監督は…。

PS ゼネラル・エンタテイメント 発売中 6800円（税別）

静止した時間に現実（リアル）は存在しない

ALIVE（アライブ）

©1998 GE

選択肢ひとつで未来が変わる。実写がおりなすドラマ性とアドベンチャーの融合が熱い!



実写ムービーの撮影には、実際に映画を撮っているスタッフを起用しているぞ！（監督:鹿島　勤）

ゲーム全編すべてが実写ムービーで構成され、途中に待ち構えるさまざまなイベントにより、ストーリーが分岐していく『ALIVE』。行動の選択は制限された時間の中で判断しなければならず、その一瞬が主人公の運命やそのストーリーを決めてしまうのだ。

さまざまな選択肢

主人公がピンチに陥ったとき、画面上に赤い枠が現れる。このとき制限時間内に一定の操作をすれば危機を回避することができる。その方法は、今後の行動を選択するもの、銃で追跡者などを撃つもの、敵の攻撃や障害物を回避するものと大きく3種類に分けられる。



選択肢のなかから最適のものを選べ!!

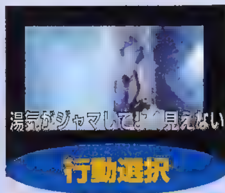
ロックオンした相手を撃て!

赤くなった方向を押し回避だ!

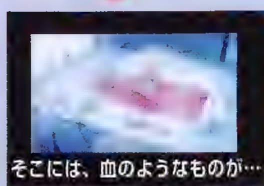
基本的な流れ

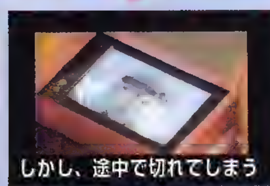
目的にたどり着く方法はひとつというわけではなく、色々な手段やルートが存在している。もちろん選択のミスや、タイミングをミスすれば状況が悪化する。しかし、どんな不利な立場からも脱出する方法は常に残されているので、最後まで諦めず活路を切り開いてゆこう！

彼を待っていると、バスルームから大量の湯気が！



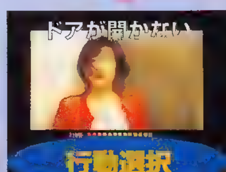
蛇口を閉める → 彼とのコンタクトを試みる → フロントへ電話





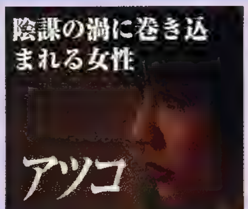


この部屋から逃げ出すためドアの前へ



？　？　？

はたしてアツコの運命は…



時は近未来。主人公カワダ・アツコ（20歳）は、恋人を待つホテルの部屋で死体を発見してしまう。なぜ？どうして？そんな思いを胸に、POLICEと謎の組織からの逃亡劇がはじまる。すべての謎を解き明かすためには、生き延びるしかない。はたして彼女を待ち受ける運命とは…？

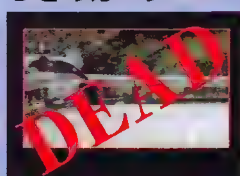
カーチェイスバトル

時には、車を使い敵とのカーチェイスを繰り広げることも。そんなときは、焦らず的確に操作しその場を切り抜けよう。



危ない！山道を逃走中に突然、左の急カーブが…。

判断ミス



タイミングを外した



ALIVE つぎのカーブへ

グッドタイミング

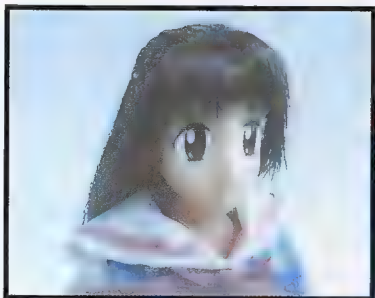


ALIVE つぎのカーブへ



CHARACTER DOLL SERIES

■ナコルル人形の復刻に続いて、トゥルーラブストーリーから、綾音ちゃんドールを発売。ゲーム中のイラストよりもめんこいと、村の若い者の間では大評判である。





■大人気の恋愛シュミレーション「トゥルーラブストーリーの主人公、綾音のドールが完成。ナコルルとほぼ同じ、28センチ程の大きさながら、全身14箇所の可動パーツによって、様々なポーズを取ることが可能。顔はもちろん、髪型やルーズソックスなど、ゲーム時の設定を細かい部分まで忠実に再現。そのあまりの愛らしさに、新声社が誇る、さすらいのトゥルーラバー「J・B」も、人形を抱きしめたまま3日間泣き止まなかったほどなのだよ。

CHARACTER-DOLL AYANE
センチメンタルグラフィティー桂木綾音人形
価格10290円　送料:E　通販番号:AS-01
体高／約28センチ　全身14箇所可動

CHARACTER-DOLL NAKORURU
ナコルル人形復刻版
価格10290円　送料:E　通販番号:SS-220
体高／約28センチ　チチウシ付き

■発売するとともに嵐のような反響を受け、大好評のうちに完売した、すべてのキャラクタードールの走りであると言っても過言ではない、ナコルル人形の復刻版！病的なまでに「可愛さ」を追求して仕上げられたフェイス。座るなどの柔軟な動作が可能なソフトビニール製のボディ。ほぼ原型のままの復刻ながら、昨今発売されている他のドールと比べて、何ら遜色のないその出来は、買って直にその眼と手で確かめて欲しい。きっとカルマ大爆発大満足間違いなしなのである。



NAKORURU

UTATANE-HIROYUKI TELEPHONECARDSET
うたたねひろゆきモリガン&リリステレカセット
価格2400円　送料:A　通販番号:C-194
セット内容／台紙付き　50度数テレカ2枚セット



■こちらも夏コミで早々に完売してしまった、テレカセットを、これまたバージョン変更して発売。どの辺が違うかというと、限定版では台紙にうたたねひろゆき先生のサインと、可愛いデフォルメモリガン&リリスが入っていたのがなくなってます。でも、テレカのクオリティは据え置き。

9月下旬発売予定

■夏のコミックマーケットで好評だった、うたたねひろゆき先生のモリガン・リリスのリトグラフのマイナーチェンジ版の発売が決定したのだ。

透明なセルに印刷されたイラストを、ガラス付きの額に収めた、美麗な一品だぞ。夏コミの限定版には刻印されていた、うたたねひろゆき先生のサインと、シリアルナンバーはなくなってしまっているけれど、豪華さはそのままなのだ。



UTATANE-HIROYUKI i:kwel
うたたねひろゆきモリガン&リリスリトグラフ[i:kwel]
価格5250円　送料:E　通販番号:C-195
セット内容／額付きセル　サイズ／B4程度

すべての商品がハガキorFAXで注文OK！

goods plaza

③ 吉崎観音のゲーム大辞典
妖怪道中記



PSYCHIC FORCE 2012

■夏コミでは、サイキックフォースのファンのパワーに圧倒されまくり。逢坂先生のサイン会も好評で嬉しい限り。

ILLUSTRATE-COLLECTION Force

サイキックフォース2012複製原画集[Force]
価格1785円　送料:E　通販番号:TA-27
8枚セット　イラストサイズ／257×364ミリ



■表紙イラストの逢坂浩司先生をはじめ、しろー大野・天織龍樹・影子・鎧良寿・よつもと・神崎らいむ・秋葉デンキ、総勢8名の先生によるイラストを収録。

POSTER-SET SECRET FILE

サイキックフォース2012ポスターセットD[SECRET FILE]
価格2100円　送料:F　通販番号:TA-28
2枚セット　ポスターサイズ／841×594ミリ

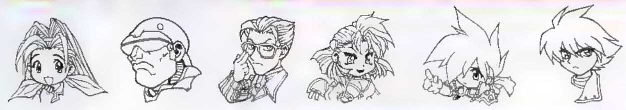




■お店に張り出されているキース&ウォンと、マイト&パティの2種類のカッコイイポスターが入ったオトクなセット。大きさもオトクなA2サイズ。

STAMP-SET PART.1

サイキックフォース2012スタンプセット[PART.1]
価格2520円　送料:E　通販番号:TA-29
セット内容／キース・カルロ・レジーナ・ゲイツ・マイト・パティ



PART.1&PART.2同時購入特典！

2年間熟睡して「あたりそーめん」もしっかり健在なバーン君をプレゼント！



STAMP-SET PART.2

サイキックフォース2012スタンプセット[PART.2]
価格2520円　送料:E　通販番号:TA-30
セット内容／ウォン・刹那・エミリオ・ガデス・ウェンディ・玄信



■るりあ046先生の可愛いイラストの6個入りスタンプセット。あちこちに押しまくってね。制作者的には、じいさんが結構お気に入り。

YOKOTA-MAMORU CEL-PRINCESS

セルプリンセス[美樹]
価格3990円　送料:E　通販番号:CG-15
セット内容／美樹本体+着せ替えセル4枚　サイズ／A4程度

すいませんっっっ! 前号で着せ替えセルは3枚と紹介していましたが、4枚の誤りです、ご迷惑をお掛けしましたことを謹んでお詫びいたします。





■横田守先生デザインの女の子に、自分好みの服装をさせて遊ぶのだ。頑なに何も着させないのも許可。

■セルプリ発売記念テレカ読サビバージョンなのだ。服があちこちスケスケでえっち～な感じ。マルゲ屋限定販売バージョンはマルゲ屋で買ってね。



セルプリンセス[美樹]読サビ限定テレカ
価格1200円　送料:A
通販番号:CG-21

NAKORURU-POSTER REVISION

ナコルルポスターREVISION
価格1050円　送料:E　通販番号:SS-222
サイズ／728×515



■三鷹市水道局で配布されていた、伝説の結城信輝先生のイラストのポスターを完全復刻。しかも、お手頃価格ですぜ。

goods plaza

お詫びと訂正：前号掲載した彩京トレーディングカードの値段が間違っていました。正しくは、［商品番号ＰＫ－０６Ｂ　価格５４０２円］です。申し訳ありませんでした。



サイズ：フリー
カラー：ブラック

アキラ　スカルTシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号:C−192

■背中に背負ったスカルマーク。とっても男らしい。

サイズ：フリー
カラー：ホワイト



ジャスティス学園 熱血Tシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号 C−193

■島本先生のコミックをアレンジした、熱いTシャツだ。バックにはありがたいお言葉付き。

サイズ：フリー
カラー：ホワイト



GダライアスおサカナTシャツ
価格2100円　送料:E
通販番号:TA−31

■ゾーン分岐を進化図に見立てたコミカルな一枚。ルートのチェックをしながらプレイ可。

9月下旬発売

MAGICAL DROP MAG CUP

マジカルドロップ　ネコマグカップ
価格1029円　送料:G　通販番号:DT−4
カラー／ホワイト　サイズ／約85ミリ



■すでにこのコーナーでは人気者の位置を確立しつつある、マジカルドロップのネコグッズに、かっちょいいマグカップが登場。表に印刷されたスカしたイラストを眺めつつ飲む珈琲も、また格別。お湯を入れると鼻水の色が変わるとかいう、気の利いたギミックはしこまれてないぞ。

実物とは多少異なる場合があります。

GAMEST VIDEO RADIANTSILVERGUN

レイディアントシルバーガン　ビデオ
価格6090円　送料:H　通販番号:GV−44
収録時間／60分



■というわけで、この俺、マウントがシルバーガンビデオの自慢をしよう。いっちゃなんだがプレイが凄え。全国一、ってことは宇宙一の素敵なプレイをノーカッツ収録しとる。買った人はもれなくそのプレイが拝めるという特典付きだ。あとオマケが凄え。サターン版のムービーを収録し、素敵なストーリーをさらに素敵にしとる。見るうちに素敵に上達できる「レイディアント　シルバーガンビデオ」、買わないとモグリだぜ。



DARKMELTY BINDER

ダークメルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−6

■隣のと何が違うって？黒くてライバルなのだよ。性能も拮抗しているのだ。



MELTY BINDER

メルティバインダー'97
価格1575円　送料:F
通販番号:B−5

■約半年分のゲーメストが、すっきり収納。メストラルな人々必携品。

便利な通信販売読者サービス部のきまり

- 本誌に付いている「ご注文専用ハガキ」「ＦＡＸ専用注文書」または「電話（平日１０時〜１９時受付）」でご注文ください。
- 代金は商品到着後にお支払いいただく「後払い」または到着時にお支払いいただく「代金引き換え」となります。
- 後払いの方法は郵便振替、銀行振込、現金書留、郵便小為替となります。詳しくは商品に同梱される説明書をご覧ください。
- お届けまでおよそ７日程です。２週間以上たっても商品が届かない場合は電話でご確認ください。（発売日にご注意ください。）
- 返品はお届けの商品が不良品か、発送中の破損以外は原則受け付けません。
- ＦＡＸ専用注文書の裏面に記載されている注意事項もあわせて必ずご覧ください。
- このコーナーの商品を本誌の発売より２ヶ月以上たってからご注文される場合には、電話で在庫の確認をしてください。
- カタログをご希望の方は１６０円切手を同封した封書で「読者サービス部カタログ係」までお申し込みください。

通信販売の方法が新しくなっています。必ず確認してください。

ゴールドチケットサービス

通販のお申し込み金額1000円ごとに1点券を差し上げます。チケットが集まったら、ご希望の交換アイテムの番号と点数分のゴールドチケットを同封して、住所・氏名・年齢・電話番号を明記した封書で「読者サービス部ゴールドチケット交換」係までお申し込みください。

10点
1.メルティ爪切り
2.コインホルダー
20点
3.メルティテレカ
4.ゲレンジャーテレカ
5 メルティカードケース
30点
6.メルティスポーツタオル
40点
7.メルティＴシャツ

郵便払込通知票で注文した場合の送料

複数の商品を注文した場合は、それぞれの商品に設定されている送料の中で一番高い料金を送ってください。（単品発送の商品は個別に加算してください）

A	何個でも	100円
B	２個まで	100円
	３個以上	200円
C	１個なら	200円
	２個以上	400円
D	３個まで	200円
	４個以上	400円
E	何個でも	500円
F	何個でも	800円
G	単品発送品	800円
H	何個でも	無料

注文例：ナコルルポスター（F）　1個……500円
ネコマグカップ（G）　1個……800円
セルプリンセステレカ（A）　1個……100円
以上の商品を注文された場合の送料は５００円に単品発送の送料を加えた１３００円になります。

お問い合わせ先:読者サービス部　0120-531917（月〜金:AM10:00〜PM5:00土日祝休み）

商品を直接見たい！ていう人のためのマルゲ屋

新声社のゲームグッズを直に販売している店。それがゲ屋なのだ。現在ゲ屋は全国に8店舗。ゲーム好きには堪えられない魅惑の商品が並ぶお店に直接行ってみたいみたい人は、隣のゲ屋瓦版を見よう。こんなグッズが欲しいって意見も気軽によろしく。

メルティ 4TH IMPACT! NO.14 吉崎観音社 1998
http://www.bekkoame.ne.jp/ro/minesya



☆修業っつーとやっぱりあれか？亀の甲羅背負って牛乳配達…さあ、ジャンプしてみようダーティ！

10/15号 ゲームイベント **優先券**

10/2発売新作グッズ

サイトロンCDタイアップ企画「ストライカーズ1945Ⅱ」に続く第2弾！

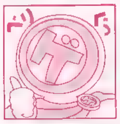
現在予定しているラインナップは…

- ●エスプレイド・怒首領蜂音楽CD 定価￥1,800（税抜き）
- ●ライデンファイターズ1&2音楽CD 定価￥1,800（税抜き）

☆マルゲ屋&読サビでしか手に入らない逸品！つまり店頭販売はマルゲ屋のみってことなんだぜヘイ！今後も隔月2タイトルで続々発売予定。みんな楽しみに待っててね！

秋！AMショーやゲームショー…ゲーム三昧の季節だね！

天下一ゲーマーの店 ゲ屋 瓦版





「RPGゲームとかやってると、お店で使える『〜カード』とか出てくるよね」
「道具の値段が下がったりするヤツか？フッ、所詮ゲームの中のお話、夢物語だな…」
「いや現実です。マルゲ屋梅田店は一周年フェアとして、会員の方で、2000円以上お買い上げの方にレジですべて5%OFFにしちゃいま〜す！」
「それはいつまでだ？」
「9/14〜9/30の間だけなの。みんな急いでね！」

梅田店一周年記念会員大感謝セール！ 9/14(火)〜9/30(水)

梅田店の一周年を記念して、会員の方々に感謝セールを開催致します。

二千円以上お買い上げの際、会員カードを提示していただくと、なんとレジにて全商品が5％OFFに！会員になっていない方でもその場で会員になっていただければOK！

さらに、スペシャルプライズ商品や非売品などが当たるスピードくじも実施！

これを逃すと一生後悔することになる！今すぐ梅田店へGOだ！

夏コミ同人誌マルゲ屋に続々登場！

「ぼくらの3日間戦争」通称コミケ。終戦を迎え1カ月が経った今、早くも全国マルゲ屋で局地戦が勃発中！吠えよマルゲ屋同人ドラゴン！アチョス！（訳：全国のマルゲ屋に夏コミの新作同人誌が続々入荷中です）

マルゲ屋からのお知らせ

マルゲ屋各店の定休日
- ●梅田店…毎月第3日曜日
- ●荻窪店…年中無休

※その他の店舗は毎月第2月曜日です。

トレカ残暑だぜ！フェア！

期間中にマルゲ屋でトレカ1BOXお買い上げの方は500円おまけ。よかったのう。

フェア期間：9／15〜9／20

※一部商品は除きます

☆マルゲ屋池袋店は9月をもちまして閉店させていただくことになりました。長らくのご愛顧誠に有り難うございました。

ゲ屋イベントスケジュール

※荻窪店のみPM12:00より、その他の店舗はPM2：00からの開始予定です。

9/19	荻窪店	トレカ交換会（カプコン系）
9/20(日)	G-神保町店	レイディアントシルバーガン ビデオ解説会
	G-荻窪店	KOF'98ルーレットキャラ大会
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	大阪上六店	サイキックフォース2012大会
9/23(祝)	仙台店	KOF'97大会
	大阪上六店	PS版ジャスティス学園大会（Mカード持参）
9/26	G-荻窪店	トレカ交換会（ナムコ系）
9/27(日)	G-神保町店	KOF'98大会
	G-荻窪店	バーチャロン オラトリオ・タングラム大会
	札幌店	KOF'98大会
	仙台店	サイキックフォース2012大会
	名古屋名駅店	サイキックフォース2012大会
	大阪上六店	サイキックフォース2012大会

ゲ屋日記

島本和彦先生熱血！サイン会

8月15日(日) 札幌店にて

クイズ大会&質問コーナーでは、島本先生しゃべりまくり！みんな先生のお話に引き込まれてしまいました！



→色紙を貫通せんばかりのテンションだ！島本先生がんばってください。

サイン会ではサインに先生の格言をリクエストしてもらえることになり、「足りねえ足りねえ気が足りねえ」などジャスティス関連の格言や「心に棚を作れ！」など漫画からの名言もリクエストされていたぞ。

先生のヤル気パルスが上昇した人にはイラスト入りの大サービス。サインの後は暴露話まで飛び出すファンサービスぶり！こうして蜜月の2時間は絶頂のまま過ぎ去った。島本先生おつかれさまでした。集まってくれたみんなありがとう！

営業時間変更のお知らせ

☆大阪2店舗の営業時間が次のように変わりました。

- ●大阪梅田店11:00〜20:00
- ●大阪上六店11:00〜19:00

その他の店舗については下記をご覧ください。

■神保町本店
〒101-0051　東京都千代田区神田神保町1-26
新声社ビルB1F TEL.03-3293-9325
営業時間 11:00〜21:00

■札幌店
〒060-0062　札幌市中央区南2条西1-1
宮本ビル2F TEL.011-233-0238
営業時間 11:00〜19:30

■大阪上六店
〒543-0001　大阪市天王寺区上本町6-3-31
うえほんまちハイハイタウン1F
TEL.06-775-9348
営業時間 11:00〜19:00

■池袋店
〒170-0013　東京都豊島区東池袋1-15-1
真下ビル2F TEL.03-3986-7891
営業時間 12:00〜20:00

■仙台店
〒980-0021　仙台市青葉区中央4-9-13
仙台ホリビル1F TEL.022-712-4787
営業時間 11:00〜19:30

■大阪梅田店
〒530-0012　大阪市北区芝田1-4-8
北阪急ビル1F TEL.06-359-7751
営業時間 11:00〜20:00

■東京荻窪店
〒167-0051　東京都杉並区荻窪5-30-12
グローリアビル2F TEL.03-3392-8231
営業時間 10:00〜22:00

■名古屋名駅店
〒450-0002　名古屋市中村区名駅4-4-19
ミスズビル2F TEL.052-583-2970
営業時間 11:00〜19:30

営業時間のお知らせ

神保町本店……11:00〜21:00
東京荻窪店……10:00〜22:00
池袋店……12:00〜20:00
大阪梅田店……11:00〜20:00
大阪上六店……11:00〜19:00
その他の店舗…11:00〜19:30

誰もが気になる"キャンセル"のお話

アーケードゲーム初心者講座

～2D格闘ゲーム編②～

第3回

担当：ぴぐ



こんちは〜。なんだかんだで、早くも3回目を迎えましたが、どんな感じでしょうか?ボクは今日ついに東京を出ることになりましたが、2D格闘編が終わるまでは、何食わぬ顔でこのコーナーを続けていくのでよろしく。

さてさて、繰り返し言ってきましたが、ゲームがうまくなりたいと思ったら、なるべく目的意識を持って考えながらプレイするようにってことですね。

ただ、上達の度合には個人差があるのも事実なので、自分はなかなかうまくなれないなぁ、と思ってしまうときもあるかもしれませんが、コツコツと経験を積み上げていきましょう。

キャンセルをかけよう

前号でも触れたように2D格闘ではダメージ効率というものが重要視される。そのため、一度のチャンスでより多くのダメージを与えられる「連続技」の重要度が高くなる。その連続技を支える要素のひとつが今回取り上げる「キャンセル」の技術だ。

まずは表①を見てもらいたい。格闘ゲームの攻撃は、すべて「入力→前動作→攻撃力（攻撃判定）発生・攻撃力持続・攻撃力消滅・後動作（フォロースルー）」という流れを持っている。

ちなみに、**前動作が短く攻撃発生の早い技が「出の早い技」で、後動作が短い技が「隙（硬直）の少ない技」**ということになる。

話を戻して、例えば攻撃①と攻撃②をつなげたい（連続技にしたい）と思った場合、このふたつの間隔を狭くするための工夫をすればいいわけだ。

攻撃力を持たない前動作と後動作は、その技において無駄な部分（あくまでも機能的な面で）であるとも言える。ここで**後動作の部分**（正確には攻撃力持続の途中以後）**を省略してしまうのが、一般にキャンセルと呼ばれる動作**だ。

キャンセルの**やり方自体は非常に簡単**で、攻撃①の持つキャンセル受け付け時間（表①参照）の間に、攻撃②の入力を完成させればいい。ただし、**技によってはキャンセル受け付け時間が存在しないものもあり、それはキャンセルのかからない技**ということだ。

原則として攻撃①・攻撃②は、通常技・必殺技という流れでないとキャンセルが成立しないので、もっとも頻繁に使われるのは通常技をキャンセルして必殺技を出すものになる。

通常技キャンセル必殺技の代表例として表①のほうで、中足払いキャンセル波動拳とアッパー（立ち大パンチ）キャンセル昇龍拳を挙げてみた。まずは、このふたつがキャンセルの基本となるので、ここから練習開始だ。

なお、本誌の攻略中では「中足払いキャンセル波動拳」などをよく「中足・波動拳」のように矢印で表記するので覚えておこう。

中足・波動拳の入力は、レバー⬇＋中Kから⬊➡と急いで入力して、キャンセル受け付け時間内にパンチを押せばOK。

アッパー→昇龍拳は、レバーニュートラルの大パンチから、大急ぎで➡⬇⬊と入力してパンチを押せばいい。

要するに、通常技を出してからキャンセル受け付け時間内に必殺技を出すだけなので、普通に必殺技が出せれば、キャンセルをかけることなど造作もないことのはずだ。理屈のうえでは。

それでもできないのには、やはりそれなりの理由があるわけで、このコーナーを読んでいる読者のみんなには、**そのできない理由を考える癖をつけてもらいたい。**

さてキャンセルに失敗する要因として挙げられるのは、おもに次の3つ。

①コマンド入力が間に合わない
②コマンド入力が不正確
③コマンドの都合で違う技になる

といったところ。

一番の原因は①の、キャンセル受け付け時間が切れるまでに必殺技の入力が間に合わないということだろう。

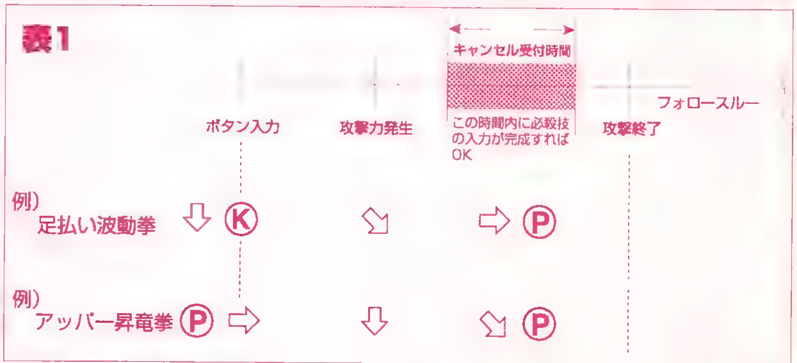
中足・波動拳の場合、⬇＋中Kからあらためて⬇⬊➡と入力するのではなく、⬇⬊➡の入力最中に⬇＋中Kの⬇が重なっているイメージを持つことで、入力のスピードが少しは違ってくるはずだ。

難しくても工夫次第で

中足波動、アッパー昇龍というキャンセルの基本ができるようになったら、次はスーパーコンボや超必殺技といった難しい技をキャンセルに組み込んでみよう。

まずはリュウの中足払い→真空波動拳（⬇⬊➡⬇⬊➡＋P）を見てみよう。理屈だけなら、中足払いを出してそのキャンセル受け付け時間が切れるまでに真空波動拳を入力すればいいんでしょ、ということになる。正解。

表1



しかし、コマンドが長くなると、さすがに入力が追い付かなくなることも多いので、少し目先を変えてみよう。

先ほどの中足・波動のように、重なる部分を探してみる。真空波動拳には2回⬇という要素がある。このうち2回目の⬇⬊➡に足払いの⬇を重ねればいいわけだ。

表②のAとBを見比べると、AよりもBのほうが、中足払いの入力～真空波動拳の完成までに入力しなければならないレバーの数が少ないので、キャンセルをかけやすいということになる。

次は草薙京の立ち大パンチ→大蛇薙（⬇⬋⬅⬋⬇⬊➡+P）を考えてみよう。⬇⬋⬅まで入力すれば、いったん立ち上がることになるので、⬇⬋⬅P⬋⬇⬊➡+Pと入力すればよさそうである。しかし、京は⬇⬋⬅+Pという技（鵺摘み）を持っているので、途中まで入力したところで鵺摘みが出てしまって困る。

それを解消するためには立ち大パンチを立ち大キックに変えてやればいい。そして表のBのように入力すれば無事に完成だ。

こういうふうに、**通常技を出してから必殺技を入力することにとらわれず、必殺技の途中に通常技を組み込むという考え方**もできれば、よりプレイに幅を持たせることもできるはずだ。

難しいキャンセルの例

中足払い→真空波動拳	Ⓐ	⇩Ⓚ⬂⇨⇩⬂⇨Ⓟ
	Ⓑ	⇩⬂⇨⇩Ⓚ⬂⇨Ⓟ
ジャンプ大パンチ→立ち大攻撃→大蛇薙	Ⓐ	ジャンプⓅ┊┊Ⓟ⇩⬃⇦⬃⇩⬂⇨Ⓟ
	Ⓑ	ジャンプⓅ┊┊⇩⬃⇦Ⓚ⬃⇩⬂⇨Ⓟ

今回はほとんどの2D格闘について当てはまるということで、通常技キャンセル必殺技で連続技を作ることに焦点を合わせてみました。それ以外のキャンセル（チェーンコンボや空振りキャンセルなど）に関しては、そのゲームの攻略ページで詳しく書かれるはずなので、ここでは割愛させてもらいます。

といったところで今回はお終い。今回はちょっと趣向を変えて例題を出してみたいと思います。

●「中足払い・波動拳」と「近距離立ち大パンチ（アッパー）→昇龍拳」とは、かなり出しやすさが違う（はず）と思いますが、それはなぜでしょう。

ヒマがあったら、その理由を書いてコーナー宛に送ってみてください。いい解答にはささやかな粗品をプレゼントします。

では、また次号で。

※前号の「ありがちな失敗例」の表の1番上の段は成功となっていますが、これじゃ失敗です。Pが入力受付時間内（点線の内側）にあれば成功となります。大変失礼いたしました。

お便り募集中

当講座では、皆さんからのお便りを募集しています。ゲームの攻略やゲーセンにおける疑問、取り扱ってほしいテーマや質問、感想がありましたら送ってください。初心者に限らず、ゲーム全般の基礎的な質問ならどなたでも大歓迎です。また、イラストも募集しておりますので、質問と同様お待ちしております。投稿は次号予告の住所「初心者講座」宛でお願いします。


とらのあな
COMIC TORANOANA
: http://www.toranoana.co.jp/
えっ!こんなにあるんですか?
商業誌から同人誌、カードやフィギュア、ガレージキットまで、本屋のワクを超えたマニアのいろいろが、新品も古書もいっぱい。さらにすべての商品が通販で注文できます。
2号店2Fに
あっ 秋葉 同人フロアOPEN!
1号店同人誌フロアが引っ越しました
さらに広く、充実した品揃えでお待ちしております。
同人誌、ソフト、グッズ委託大募集!
サークル様にうれしい割引特典もある
メンバーカード発行中!!!
くわしくは
03-5256-2882 同人誌担当まで
古書同人誌、成年コミック
高価買い取り中
30冊以上着払いOK!
くわしくは
03-5256-2019まで
新刊同人誌大量掲載の通信販売カタログ
「虎通」毎月20日発行 定価500円
■通信販売部
*各店舗取り扱い商品通販可能!
〒101-0021 千代田区外神田3-10-12日加石油ビル3F
TEL 03 5256 2889 FAX.03-5256 2898
営業時間12 00～21 00
神田明神通り
中央通り
JR秋葉原駅
秋葉原店
・営業時間 平日・・・・・・・12:00-21:00
土.日.祝日・・・10:00-21:00
1号店 *MTG・トレーディングカード・模型・新刊同人誌
千代田区外神田1 8 7神林ビル3F TEL:03-5256-2102
2号店 *新刊コミック・書籍
千代田区外神田1 9-8木村ビル3F＆4F TEL:03-5256-2055
3号店 *新刊同人誌専門フロア・同人グッズ
千代田区外神田4-4-2共益外神田ビル7F TEL:03-5256-2838
4号店 *古書・古同人誌専門フロア
千代田区外神田3-11-2ロック2 7F TEL.03-5256-2019
JR池袋駅
パルコ
西武デパート
明治通り
60階通り
首都高速5号線
コミック虎の穴 池袋店
池袋店
コミック10万冊。
同人誌5000アイテム。
秋葉原の店舗で扱う
全ての商品が勢揃い!
・営業時間・・・10:00-22:00
豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
TEL:03-5957-7138 FAX:03-5957-7139

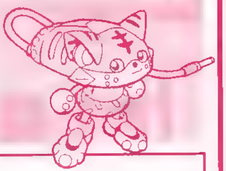


とらのあな
夏コミ新刊総入れ替え まだまだ大量入荷中!!
●パーフェクトセレクション MINE98 No.9450 価格¥1,200 ★吉崎観音社 漫画、イラストなど吉崎観音先生の作品が沢山、買い
●MELTY DELUX No 9530 価格¥1,200 ★吉崎観音社 吉崎観音先生のメルティが一冊の本に!ファンなら買い
●ROMANCE B No.9532 価格¥700 ★ごもく堂 あかつきごもく先生のファイナルロマンス設定原画集
●パンチでキュート No 9472 価格¥800 ★Alice Club KOFのギャグ本。大爆笑まちがいなしの一冊です。
●PRINCESS No.9433 価格¥900 ★薄荷屋 アリエッタメインの薄荷屋のかえるにょ本です。
●ときめきの拳1 No.9420 価格¥1,400 ★90分¥15,000 世紀末的恋愛ギャグコメディー。爆笑必死の一冊です。
●マルチマルチマルチ No 9185 価格¥800 ★うにいくら丼 今野邑咲さんのマルチやあかりはファンオススメです
●小鳥の羽根飾り原画集 No.9023 価格¥1,300 ★まるあらい 大人気ソフトの原画が大集合、人気投票の結果も有
●鳥篭 No.9310 価格¥2,100 ★まるあらい 新井和崎先生のフルカラーイラスト&設定集です。
●らくがきチョップ四 No.8954 価格¥1,100 ★寿ちょっぷ 寿司先生のイラストが過去から今のアニメまで満載
●The Commercial 20 No.9367 価格¥1,300 ★もものつぼみ あらゆるアニメを網羅する究極の「よろず」本です。
●ああサクラさんちっうそ No.9456 価格¥900 ★TFC企画とゆかいな仲 多彩な執筆陣のサクラ大戦、女神様のギャグがいっぱい
●しいマン Vol 2 No.9379 価格¥1,000 ★中年チンプ 昔から今までの名作アニメを独自の視点でひねってます。
●ENDLESS No.8889 価格¥800 ★藍RUらんど 血を吸った吸血鬼と人の間に芽生える感情は…良いです
●ダンディー No.9034 価格¥700 ★STUDIO A K.K.A ジャングルの遺跡で繰り広げられる息をのむ展開と活劇
●ロボサピエンス No.9400 価格¥700 ★かなめ倶楽部 バラエティに富んだ看護婦さん+αのギャグ本です。
●ガンドライバーマニアックス3 No.9600 価格¥1,500 ★ガンドラ向上委員会 ガンドライバーの設定集です、名作劇場もなかなか
●猫缶 No.9599 価格¥1,500 ★ガンドラ向上委員会 ブラックマトリクスの設定集は見る価値があります
●156 No.9403 価格¥1,800 ★はばい処 精霊使いなど岡崎武士先生のイラスト集 買い逃し無く
●狂人 No.9303 価格¥1,100 ★ブタゴリラ 内野文吾先生の短編集。読み応えある一冊です。
●METAL BOX 5 h'even No.9454 価格¥1,600 ★H&K マリアトの魅力的なキャラ達が生き生きと描かれた秀作
●ハイテクノロジージャパン No.9264 価格¥1,400 ★ハイテクノロジージャパン 士貴智志先生のオリジナルシリーズ第2弾、オススメ!
①氏名 ②生年月日 ③TEL番号 ④〒・住所 ⑤注文番号 ⑥タイトル ⑦冊数をお知らせ ⑧合計金額
① 電話・FAX・WWWにて注文
⚠1回にお届けする商品は何冊でも手数料は同じ
商品が届く
2 郵便小為替+手紙
通販部 〒101-0021 千代田区外神田3-10-12 日下田ビル3F 有)虎の穴通販部
この他の商品がもっと欲しい方は
①パソパラを見て注文②虎通カタログを見て注文して下さい。
現在虎通18号好評発売中!¥500
ご注文 TEL 03-5256-2889 FAX 03-5256-2898(24H)
URL http://www.Toranoana.co.jp
●大人の童話8 No.9306 価格¥1,400 ★大人の童話 巨匠竹井正樹先生のオリジナル作が載ってお買い得!
●ちょーらくがきっくよ4 No.8926 価格¥800 ★チタンカラーブランド 井上たくや先生のイラストたっぷり。オススメです!
●制服王 No.8871 価格¥800 ★Digital Lover 某有名レストランの格好をした、かりんやさくらが…
●WHAT IS LOVE No.9541 価格¥1,100 ★夜食亭 ファンにオススメ。赤崎やすま先生のラングリッサー本
●天使娘娘 No 8865 価格¥1,100 ★エフェクター 女神さまの作品がいっぱい詰まったボリューム作です。
●桜餡Ⅱ かわらじま晃個人誌 No.9026 価格¥1,400 ★片励会 かわらじま晃先生のお薦め作。知世が襲われる!
●お嬢様腸特急 No.8975 価格¥600 ★白液書房 2本差しから始まるハードな内容でとてもオススメ。
●IRIE FILE GREEN No.8999 価格¥1,000 ★RAT TAIL エヴァに乗るために恥ずかしい試練に耐えるアスカ。
●Pure No.8876 価格¥800 ★なかよひ アスカをタップリといぢめちゃう。濃い内容で良いです。
ADULT 18禁
注)パソパラ・ゲーメスト・メガストア等で新刊の入荷情報が違います。
営業時間 年中無休
1号店 2号店 3号店 4号店
蔵前橋通り JR 秋葉原駅
池袋店(秋葉原店で扱う全ての商品があります)
☎03-5957-7138 営業時間 AM10 00〜PM10 00
〒170-0014 豊島区東池袋1-13-4 JTBビル別館
1F 一般雑誌・書籍 2F コミック 3F 同人誌
当然のことですが… 直接お店でも買えます!
売り
1号店 各種カード(MTG)/フィギュア・ガレージキット
2号店 2F 同人誌フロア/3F・4F 雑誌・新刊コミックス・成年コミックス
3号店 同人誌フロア/同人誌・同人ソフト・同人アイテム
4号店 売り買いフロア/古同人誌・少女写真集・特価本
池袋店 同人誌/コミック/一般雑誌・書籍
買い
全国のHコミック、同人誌求む!50冊以上なら着払いOK。
☎03-5256-2019 (注)着払いは、成人コミック・同人誌に限る。

秋葉原にきたら、必ずチェック！
トライアミューズメントタワー

営業時間：10時〜22時（金・土は23時まで）年中無休

タワーといえば、やっぱりレトロゲーム！今年は、今まで以上にレトロゲームに力を入れていきますぞ。かなり古めのゲームを中心に展開予定ですので、乞う御期待！！



入荷!!
ビートマニア2nd MIX

ビートマニアグッズも続々登場！

「ハイスコア加熱中！」

新作からレゲーまでO.K.
来たれスコアラー!!

新旧入り乱れてHeat Up!

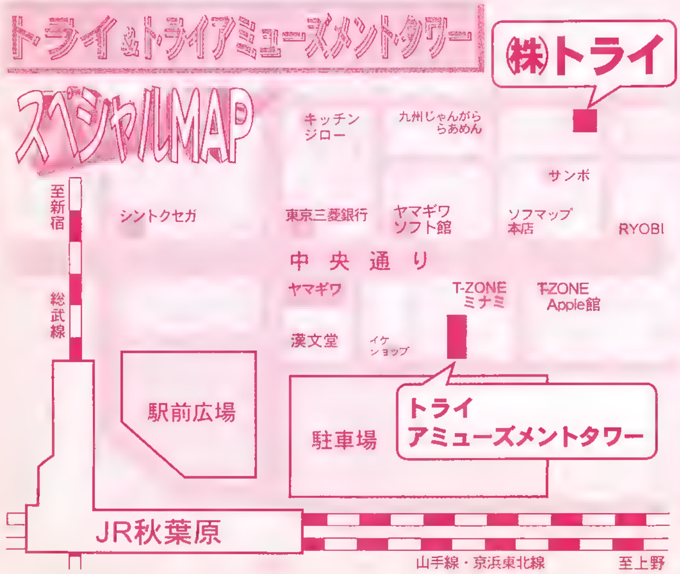
プライズ情報



To HEARTラバーキーホルダー
ときめき胸像限定バージョン
ナムコ超殿堂コレクションキーホルダー
ネオジオギャルズポスターPart.2
その他 カードキャプターさくらなど入荷予定

ときめきメモリアル
「フィギュアグリア」
在庫あります！

3月発売予定
ときめきフィギュア2Bクリア



マニアにうれしい 初心者にやさしい

Try トライ VIDEO GAME P.C.B SHOP

期待の新作ゲーム　予約受付中

タイトル	入荷日	価格
弾銃フィーバロン	9月上旬	168,000
対戦ホットギミック快楽天	今秋予定	未定
コットンブーメラン	9月予定	120,000
ブラッディロア2	未定	未定
スペースボンバー バージョンB	発売中	178,000
超鋼戦紀キカイオー	10月予定	未定
すくすく犬福	未定	未定

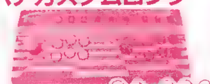
これがないと始まらない！ コントロールBOX

VEGA Jr.



29,800

パナカスタムロング



34,000

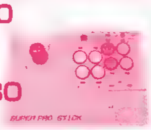
パナツインロング



38,000



シグマAV-5000
26,000



Σ8000 TURBO
15,800

ゲーム基板を一緒に買うと、コントロールBOXを値引きします。こだわる人のために、筐体も取扱中です。

中古基板リスト

ヴァンパイアハンター（ソフト）	2,000
スーパーストリートファイターⅡX	3,000
バトルサーキット（ソフト）	15,000
サイバーボッツ（ソフト）	8,000
対戦ぱずるだま	6,000
沙羅曼蛇2	7,000
進め対戦ぱずるだま	2,000
実況パワフルプロ野球'96	2,000
ハイパーオリンピックinナガノ	20,000
USネイビー	15,000
エリア88	15,000
戦場の狼Ⅱ	15,000
キャプテンコマンドー	15,000
R-TYPE	16,000
R-TYPEⅡ	12,000
R-TYPE LEO	14,000
バトルガレッガ	28,000
バトライダーver.A	35,000
疾風魔法大作戦	10,000
魔法大作戦	28,000
シュトラール	12,000
ウィッツ	3,000
スーパーリアル麻雀PV	8,000
まじかるデートドキドキ告白大作戦	10,000
まじかるデート卒業告白大作戦	12,000
ドラゴンセイバー	12,000
サンダーブラスター	14,000
ドルアーガの塔	25,000
G-ダライアス	20,000
タスクフォースハリアー	5,000
虎への道	15,000
大旋風	4,000
ゲーム天国	15,000
ロジックプロ2	3,000
スラップショット	3,000
ななめでまじっく	3,000
イチダントアール	4,000
クイズF-1 1,2フィニッシュ	1,000
リングの王者	5,000
サーカスチャーリー	8,000
シャドーフォース	15,000
コズモギャングザイビデオ	10,000
究極タイガー	8,000
バラデューク	12,000
ドギューン	10,000

リスト以外にも在庫がありますので、問い合わせして下さい。

㈱トライ

わからないことがあったらすぐに電話してね！

TEL.03-5295-0667
FAX.03-5295-1958
〒101-0021 東京都千代田区外神田3-10-5 イサミヤ第3ビル2階
営業時間：10時〜20時（日祭・祝日は18時30分まで）
トライホームページ http://www.try-inc.co.jp

●このコーナーでは、通販初心者用のあて名シール用シール入り『通販申込マニュアル』を通販しています。「どうやって通販を申し込んだらいいのか分かんない」という人は、封筒に80円切手2枚入れて「〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 ㈱新声社ゲーメスト編集部「DOHJIN誌通販申込マニュアル」係」に送ってください。ただし封筒裏に差出人（つまり君）の住所、氏名を絶対に書き忘れないでね。

通販で本を買う人へ★

●このコーナーに掲載された同人誌の通販申し込みをする場合、指定による定額小為替や切手のほかに、売り切れ時返信用の80円切手、手紙、あて名カード（シール）を必ず同封してください。電話厳禁！

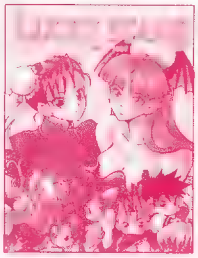
DOHJIN CORNER

選評：APAPA

同人誌紹介

価格は送料込みです。

LUCKY STARS



K・HARUKA発行B5判50頁オフ表紙&8頁カラー。1000円分の無記名小為替+240円切手にて。

「本文8頁フルカラーでガロンいじめ。他、KOF96、ガル×右京などの再録本」

ストⅡ、ゼロ、バンパイアや京&庵などのショートギャグ本。再録系個人誌なのでテーマは散逸、描いた時期に幅があるため絵柄もいろいろだが、基本的にレベルが高い。（〒062-0934 北海道札幌市豊平区平岸4条9丁目2-6 エターナルニシヤ20A 103号室 影井春香）

えいえんのしろ



夢想郷降臨計画発行A5判20頁オフ表紙カラー。200円の無記名小為替+140円切手にて。

「恭介が好きな人に読んでもらいたい雹×恭介本です」

ややネームに頼った顔マンガな点が残念だが、絵はかなり整っていて綺麗。表紙の絵柄が気に入れば買える。（〒531-0071 大阪府大阪市北区中津1-7-15 マッハ21-502 陰山梨恵）

魂の器・弐



小柄製本発行B5判46頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+200円切手で。

「閑丸、風間兄弟の話です」

バサラVS閑&覇王丸、風間兄弟+十兵衛のシリアス二本立て。技術はまだまだ、話もややありがちだが、正面から素直に描いているので読める。（〒232-0066 神奈川県横浜市南区六ツ川4-1199-72 小堀友久）

FACE/OFF



B-COURAGE発行B5判32頁オフ表紙3色。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「やっぱり主役はテリーじゃなきゃ、という方へ」

RB2の1頁ギャグメイン本。顔形の種類が少ないのが弱点で、ネタはややおとなしめだが、手慣れた構成がよい。（〒125-0042 東京都葛飾区金町3-15-12 杉本朗）

IN THE SEVENTH HEAVEN



半熟戦士S&蔵浜車庫発行B5判28頁オフ表紙カラー。400円の無記名小為替+200円切手にて。

「チャリオット♡スターのほのぼのマジカルドロップ本」

カップル成立寸前の二人の本。カップル賛同者には推薦。（〒300-0012 茨城県土浦市神立東1-13-12 小野里亘子）

ファーストタイム



桜あずき発行B5判44頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替にて。

「レニが好き、でも他のキャラも好きという方に」

レニ、大神、アイリスが多めのギャグ&シリアス本。絵のかわいさで買える本。（〒275-0026 千葉県習志野市谷津2-20-9 片貝由美子）

君は僕の輝ける星

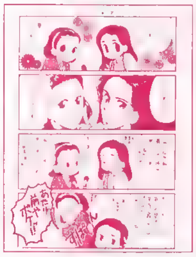


MIPS発行B5判40頁オフ表紙2色。400円の無記名小為替+200円切手にて。

「青春・友情OK！ な方に」

新堂、扇ケ谷、飛鳥、可莉奈のあすか120%本。3作品でキャラの印象が一貫していないが、実力はかなりある。（〒173-0011 東京都板橋区双葉町40-9 コーポ篠原202号 鈴木まゆみ）

怪傑Girls御意見無用!!



痴的好奇心発行A5判28頁オフ。190円切手にて。

「クロックタワーシリーズギャグ本。楽しく作りました♡」

クロックタワーって面白かったな〜、という人にお薦め。（〒712-8001 岡山県倉敷市西之浦5654プレジールミク205 佐藤宏美）

金と銀のカノン



MAVERIX発行B5判44頁オフ表紙カラー。700円の無記名小為替+240円切手にて。

「朝比奈ゆづる個人誌。FFⅦセフィ×クラ。女装ギャグ&メテオ後のシリアス本♡」

独りよがり気味ではあるが、絵は美麗。二人の会話のみのシーンを21頁読ませるだけの演出力があり、勉強にもなる。（〒981-3108 宮城県仙台市泉区松陵3-25-7 三塚方 朝比奈ゆづる）

風邪



FREAKY GANGSTA+赤毛の庵発行B5判32頁オフ表紙カラー。500円の無記名小為替+200円切手にて。

「本能の赴くままに描いています。今回のテーマは『風邪』」

風邪というより座薬がテーマの庵×京の二本立て。FA×4頁、対談2頁は、嫌う人には邪魔になりそうだが、他に無駄がないのが良い。18禁。（〒193-0823 東京都八王子市横川町428-15 小嶋由美）

極楽ボンバー



TONER KILLeR発行B5判40頁コピー表紙特殊紙。500円の無記名小為替にて。

「とにかく仲良しなニューフェイスTが大好きな方に」

3人で同棲くんずほぐれつ。絵はまだ硬いが、3人の幸せそうな空気がよい。18禁。（〒560-0033 大阪府豊中市蛍池中町1-9-20 竹平洋美）

星月夜



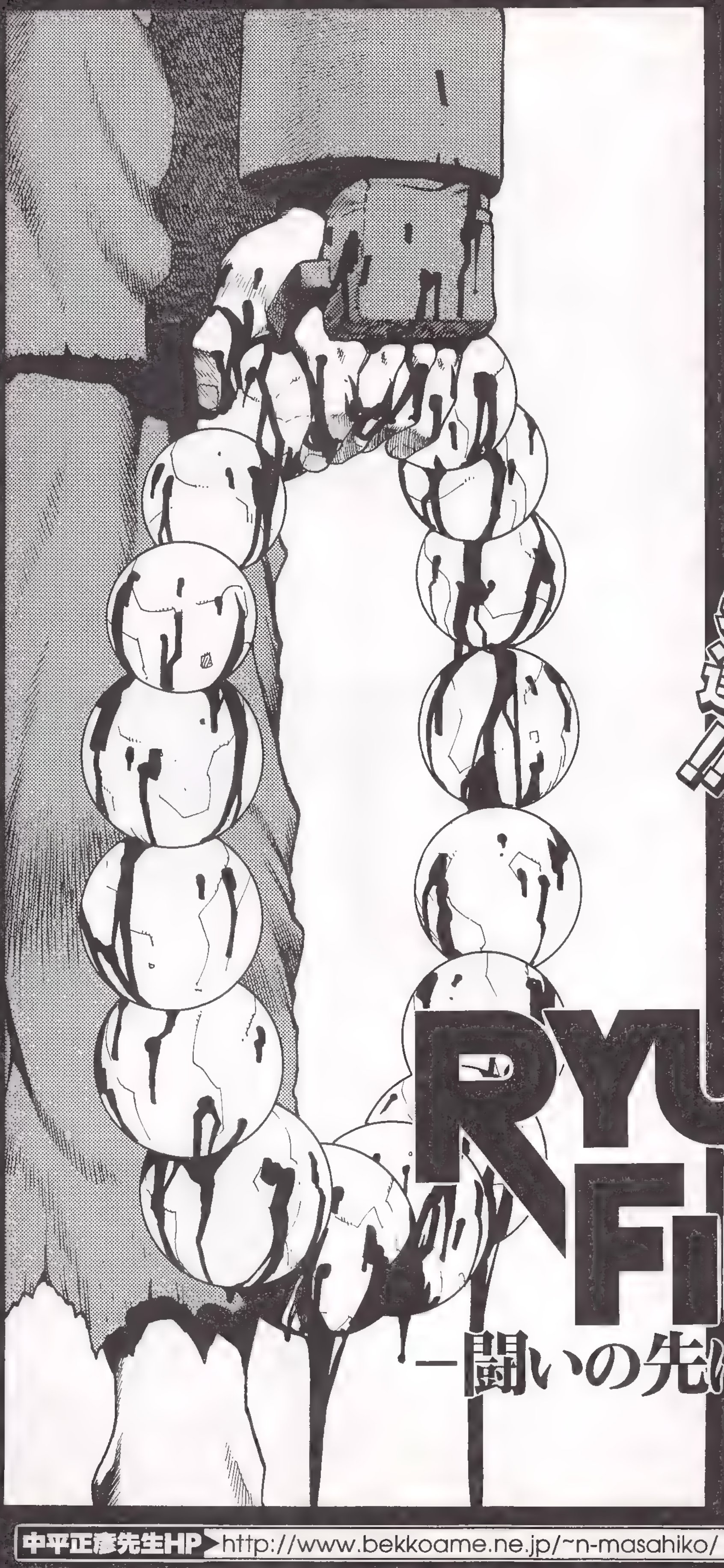
プラネット・ハリウッド発行B5判32頁オフ表紙カラー。800円の無記名小為替+80円切手にて。

「女のコでもイヤじゃない、えっちな18禁を目指しました」

大神×レニ、大神×織姫でつるぺた&巨乳の二本立て。ややネームがぎこちないが、レベルはかなり高い。18禁。（〒657-0836 兵庫県神戸市灘区城内通3-2-20 エスポワール城内202号 伊達方 酔花ころん）

己が死地に身を委ねる男達!!

単行本11月下旬発売予定!!



STREET FIGHTER III

©CAPCOM 1997

RYU FINAL

—闘いの先に—

中平正彦

中平正彦先生HP http://www.bekkoame.ne.jp/~n-masahiko/


うやぁ!!!
くッ…
もはや後には引けぬ闘いか…!!


よかろう…
ゴウキよ！お主の力とその覚悟の程…
とくと見せてみよ！
ぬふう…
うああ!!
しゃ〜〜〜あ!!!



ドドドド
……
波動拳の撃ち合い…
まるでどこかの軍隊同志の戦争だぜ
これが素手での一騎討ちなんて…
ドュ
俺の学ぶ拳にはこれ程の威力が秘められているのかよ…
ドドド
ぐあッ…は!
ドド


おッ…おい待てよリュウ！
これ以上近付いたら巻き添え食うぜ！
離してくれ！この闘いを止めるんだ！
と…止めるって…どうやって止めるんだよ？

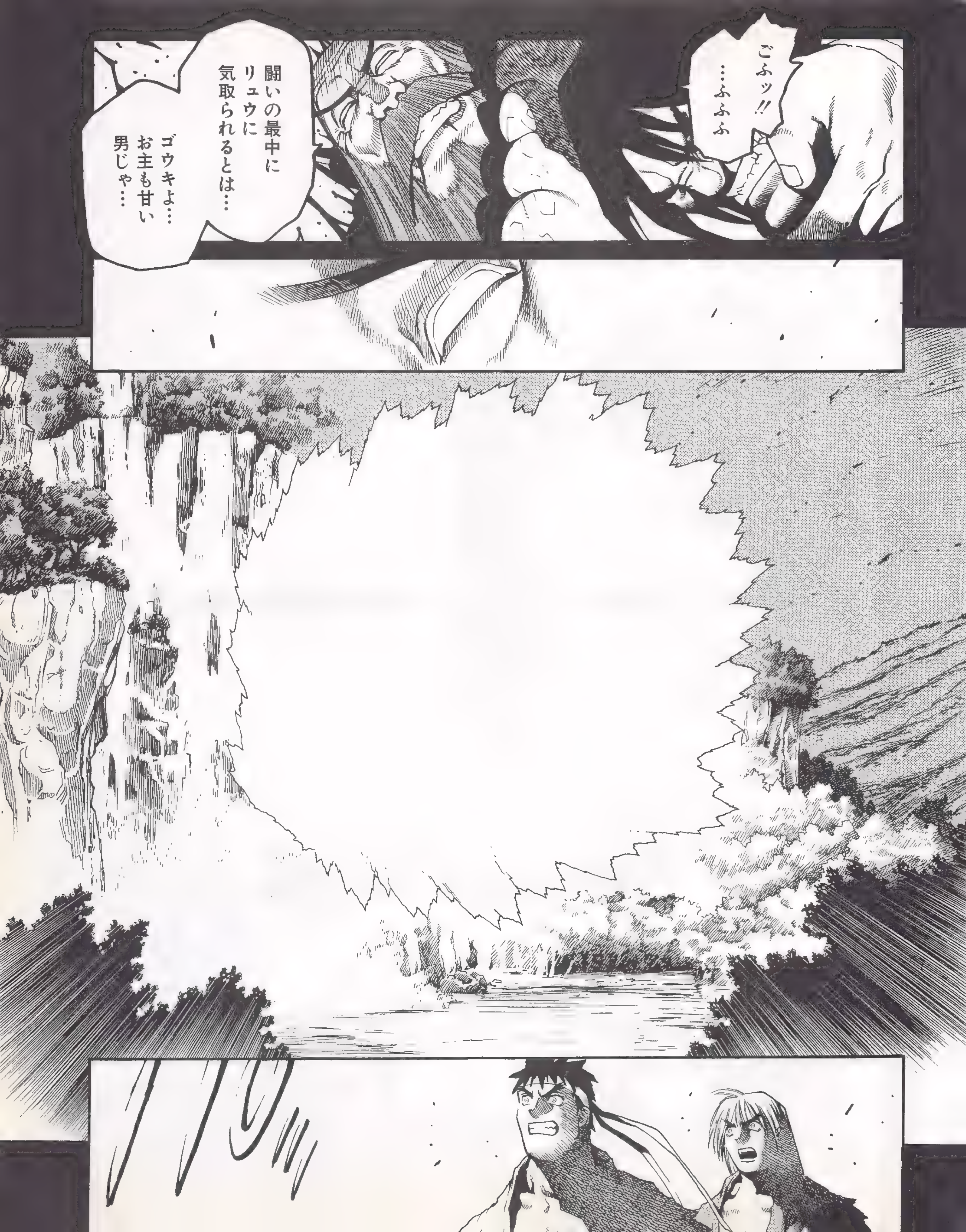


…「真の格闘家」とは
鞘を捨てた
剝き身の刀の様な
男だ…
触れる者全てを
滅し去る
研ぎすまされた刀!
ドドドド
…師匠は
それを知りながら
闘っている!
その意味が
わかるか……!?
…あッ
師匠は
「真の格闘家」と
刺し違える
つもりなのか…!!


ガ
ガ
ガ
ガ
!
わあ



…!?
何だ!?
師匠の「気」が…
止めろ
師匠!!!


ごふッ!!
…ふふふ
闘いの最中にリュウに気取られるとは…
ゴウキよ…お主も甘い男じゃ…


…師匠の「気」が膨れ上がって…岩山もろとも弾けた…
本来「殺意の波動」を極めた者のみが成し得る奥技…
瞬獄殺!!!
師匠ゴウケンが自らの命を引き換えに放った技だった…

●中平正彦先生に励ましのお便りを出そう!ムック編集部『中平君頑張ってね!』係




ブシュ
ふ……
ふふ…
…ゴウキ…よ
やはりお主…
…甘い…わ
ズズッ


滅殺
ドシャ
…ゴウケンは
殺されたんじゃ
ない…
ゴウキに
格闘家として
敗れ 死んだんだ
!?
チャリ…


なぜだ…？
自ら誤ちと
知っていながら
なぜ
「殺意の波動」を
えらぶんだ…？
答えろォ
──ッ!!


答えは自分でみつけろ…
そして倒しに来い
…たぶんそういうことなんだろう
…………
止める気なんすか…?
リュウさんと…ゴウキの闘い…

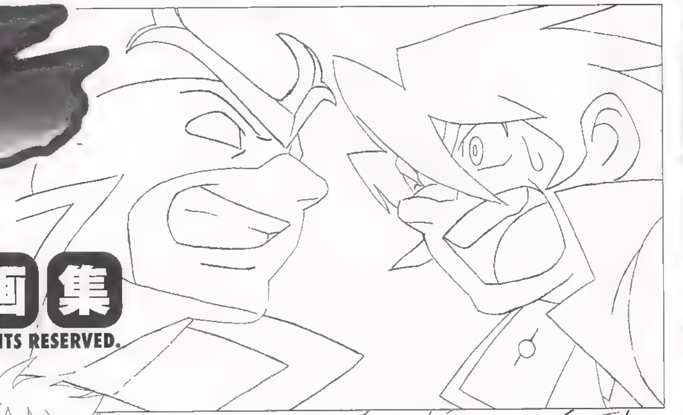


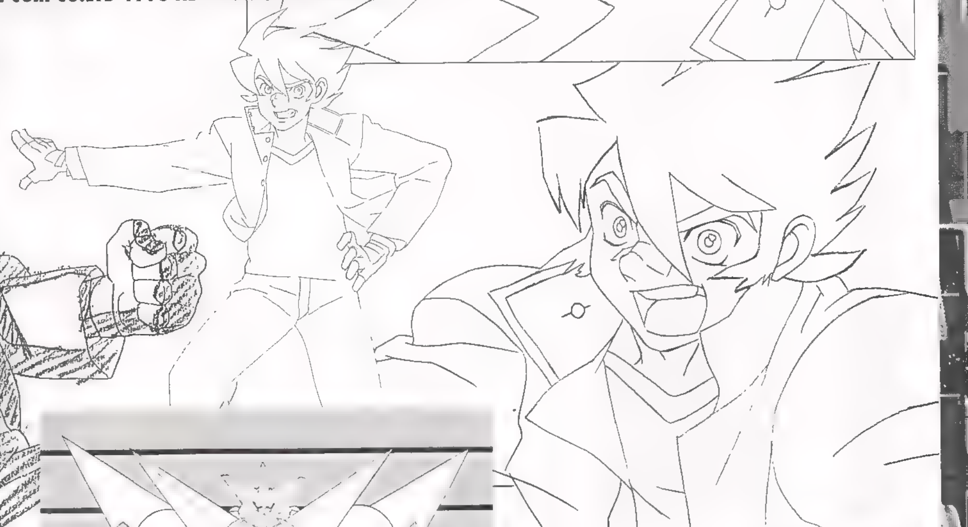
第20話／終わり

超鋼戦紀 キカイオー

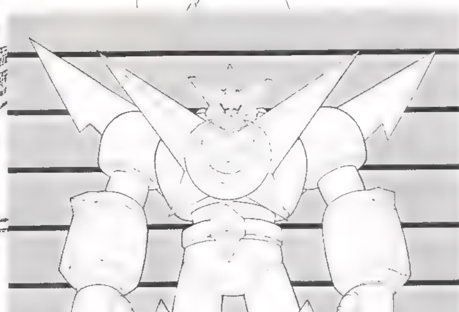
設定原画集

カプコンが「ジャスティス」に続き放つ、「熱く燃える70年代」シリーズ第2弾!?「超鋼戦紀　キカイオー」の設定原画を一挙掲載!もちろん開発者&デザイナー河森氏のコメントも掲載!!

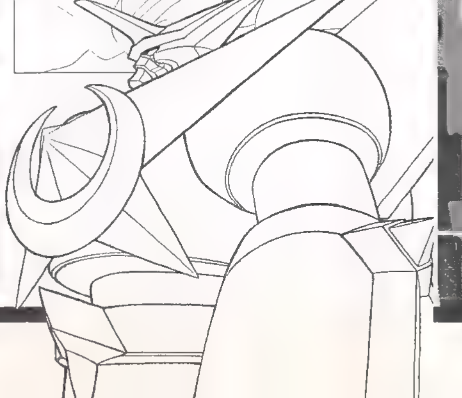












鋼鉄巨神

キカイオー

[操縦キャラクター]轟ジュンペイ
[ロボットタイプ]スーパーロボット
【設定】ジュンペイの父と祖父が極秘裏に建造した最強無敵のロボット。
圧倒的な破壊力と強固な装甲を併せ持つ。強さの秘密「超物質オリハルコン合金」そして「超次元機関」とは?すべてのカギを握るスーパーロボット。
◆あらすじ◆突如ジュンペイたちの街を襲う2体の巨大ロボット。その攻撃は、ジュンペイの祖父、轟ゲンゾウ博士に致命傷を負わせた。
「ジュンペイ…、キカイオーに乗れ」
瀕死の祖父の言葉を受け、ジュンペイはキカイオーに乗り込み戦うことに…。

ゲンゾウ博士が極秘裏に開発した「キカイオー」。その強さの秘密とは!?最強無敵の力を手に入れた高校生・ジュンペイ。彼を待ち受ける運命とは?!

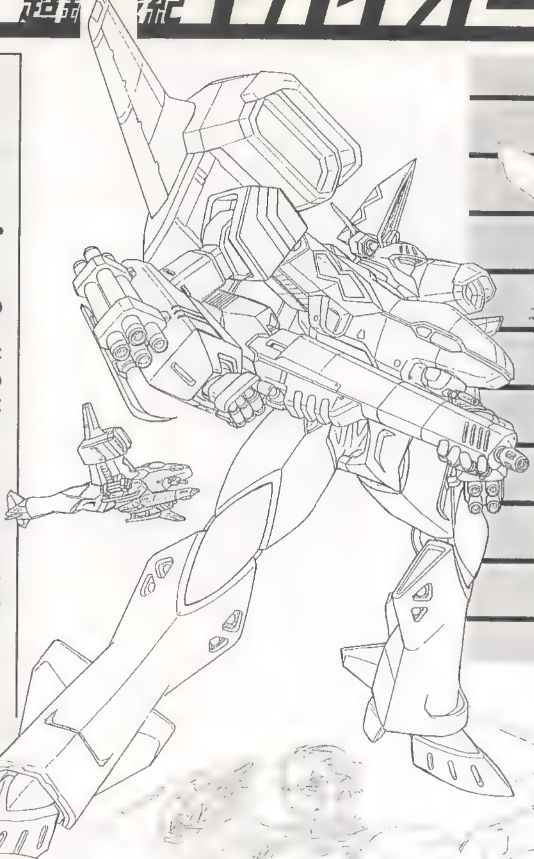
デザイナーコメント

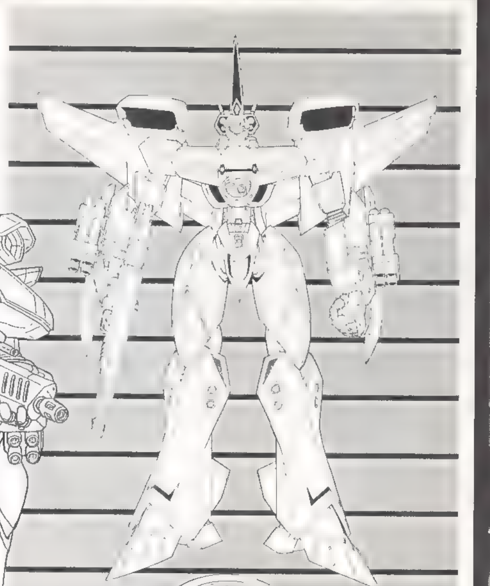
やっぱり、こいつは絶対無敵のスーパーヒーローという感じで決まりですね。そう言っても負けることもあるわけですけども(笑)。(河森)
レーザー出しても他の奴よりぶっといレーザー出すようにしました。(響野)
本当はコケない、転ばないようにしたかったです。(中野)

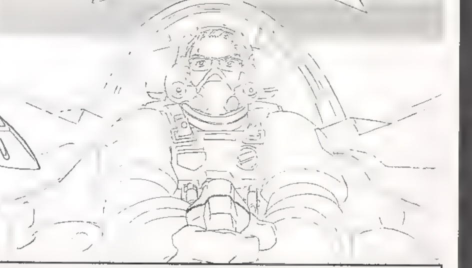
STRATEGIC VARIABLE FIGHTER
ラファーガ

[操縦キャラクター]サイモン
[ロボットタイプ]戦術可変戦闘機
【設定】SHOTO軍(南半球条約機構軍)空軍所属の上位量産型の戦術可変戦闘機。状況に応じてファイターモード・スピナーモード・ソルジャーモードの3タイプへの変形可能。変形はスピーディーかつスムーズに行われ、空中から地上までの連続的な立体戦闘を得意とする。
〈呼称〉
飛行モード:ファイターモード(Fighter Mode)
高軌道モード:スピナーモード(Spinner Mode)
白兵戦モード:ソルジャーモード(Soldier Mode)
◆あらすじ◆SHTO空軍(南半球条約機構軍)ラファーガ隊のエースパイロット、サイモン・ハーバード。ある日、領空侵犯により迎撃した正体不明機の残骸から、生き残ったパイロットを発見する。
「…どうして私を助けたんですか?」
サイモンは、不思議な魅力を感じる女性パイロット「イエール」を自室にかくまってしまう。

誰もがその実力を認めるエリート・サイモンは、イエールとの出会いによって、数奇な運命をたどることとなる。







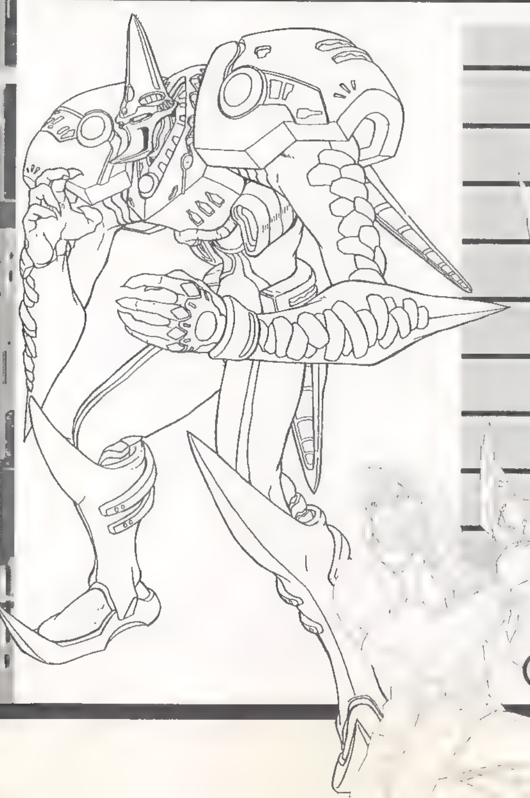


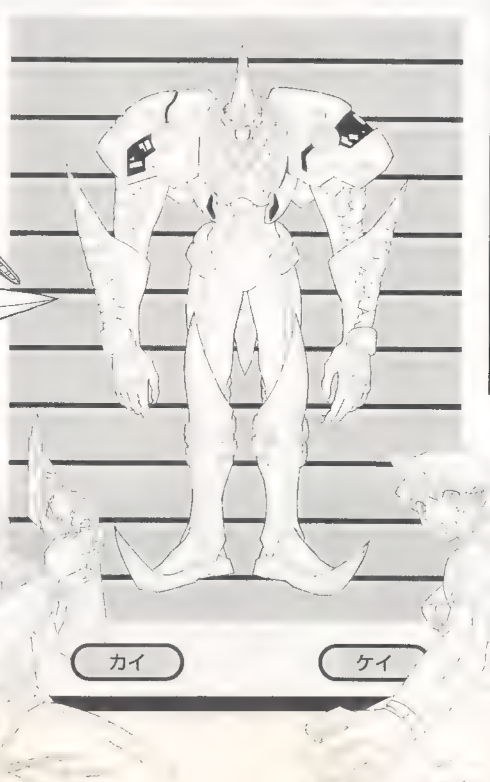
デザイナーコメント
デザイン的に仕上がりが早かったです。誰にも文句を言われませんでした(笑)。飛行形態と言っても攻撃ヘリに近いデザインにしてあるので、バ●キリーとはやや違うかな?画面では一瞬ですが、途中の変形プロセスも非常に細かく作られています。(河森)

戦え!
パルシオン

[プレイヤーロボット]パルシオン
[キャラクター]カイ(男)、ケイ(女)
[ロボットタイプ]生体機動ロボット
【設定】地球の危機に突然現れ人類を救ったナゾの巨人。どこから来て何のために戦うのか?わかっているのは、それが機械ではなく、生体と鉱物からなる複合組織のような組成をしていることと、人類に対して敵対意識は持っていないということだけである。
◆あらすじ(カイ編:ケイ編も同様)◆
「港湾施設に巨大獣出現!」
施設を襲う巨大獣と応戦するため、地球防衛隊BITは緊急出動する。激しい攻防が続く中、BIT隊員カイは逃げ遅れた少年を発見する。救助に飛び出したカイに巨大獣が襲いかかる。絶体絶命のピンチ!!
「新手の巨大獣か!?」
その時、謎の巨人は現れた!

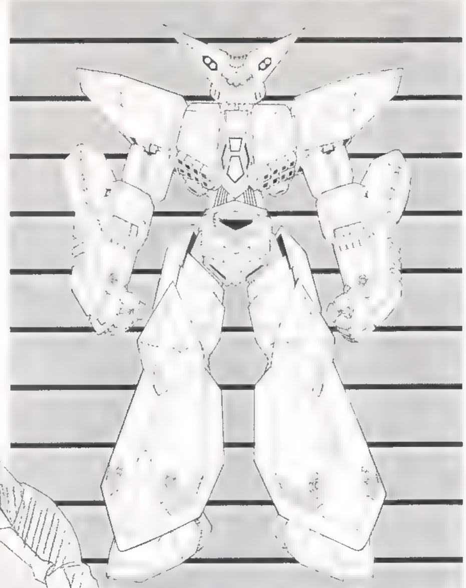
ナゾの巨人「パルシオン」の正体は?少年は、そしてカイは無事なのか!?

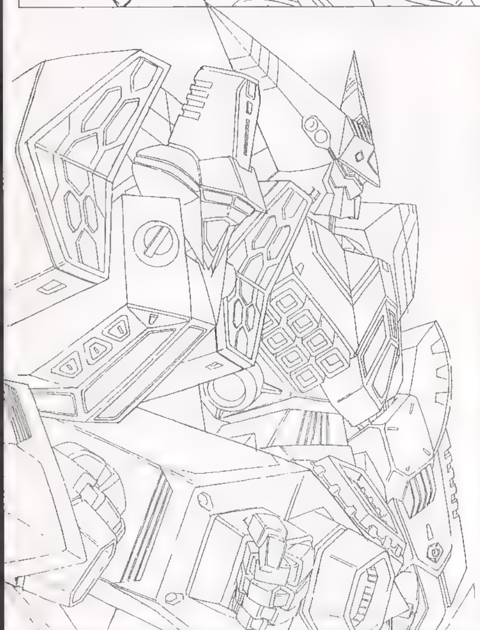




デザイナーコメント
これは宮武さんと両方でラフ出しして、かなり結合して完成してます。ウ●トラマン系は経験してるのでここまではOKというのがわかるんです。肩が細くとんがったりしたらマズイとか。(河森)
最初立ちあげたときはウル●ラマン系じゃなかったんですよ。実は…(以下略)。(中野)



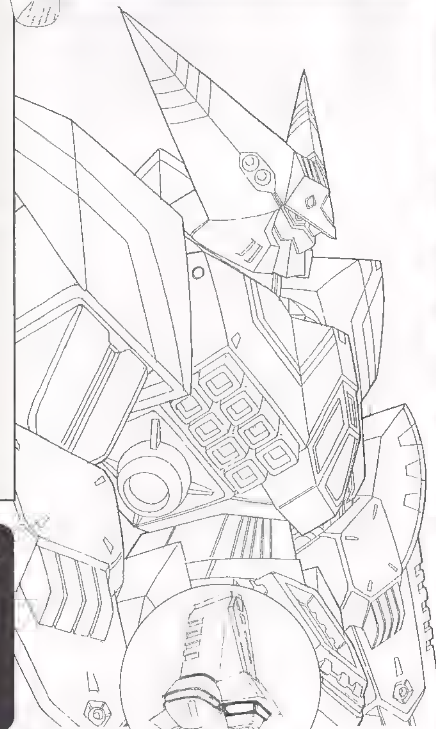




夢幻合体
ツインザムV

[ロボット名称]ツインザムV
[搭乗キャラクター]ユメノ大地、ユメノ空
[ロボットタイプ]変形合体スーパーロボット
【設定】2人の姉妹が操る合体ロボット。2機の戦闘機が合体することにより巨大ロボットツインザムになる。合体フォーメーションによって、性能のまったく異なる攻撃兵装を持つ2バージョンのロボットに合体変形が可能。
◆あらすじ◆「大人にも勝てるすごい力が欲しいなぁ」と夢見がちな少年 大地は、ついに念願かなって、巨大ロボット「ツインザム」に姉・空と一緒に乗り込み、他のロボットをやっつけて、大暴れ。
「……あれ?なんで俺ベッドの中にいるんだ…?」
なんてことはない。夢でした。
興奮した大地は空に「ツインザム」のことを話しました。
「あたしも同じ夢を見たよ」

次の日もその次の日も同じ夢を見る2人。
これは本当に夢なのでしょうか…?

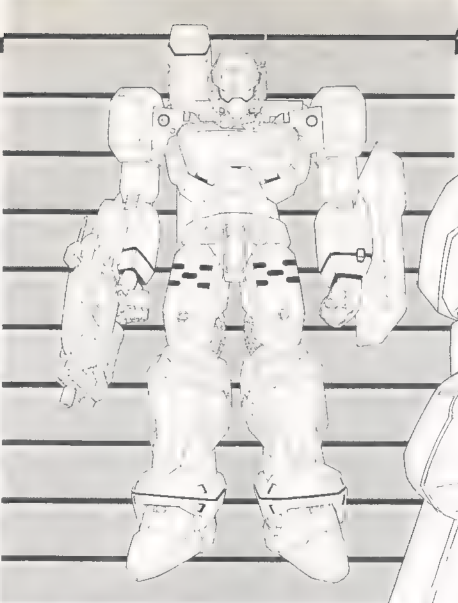


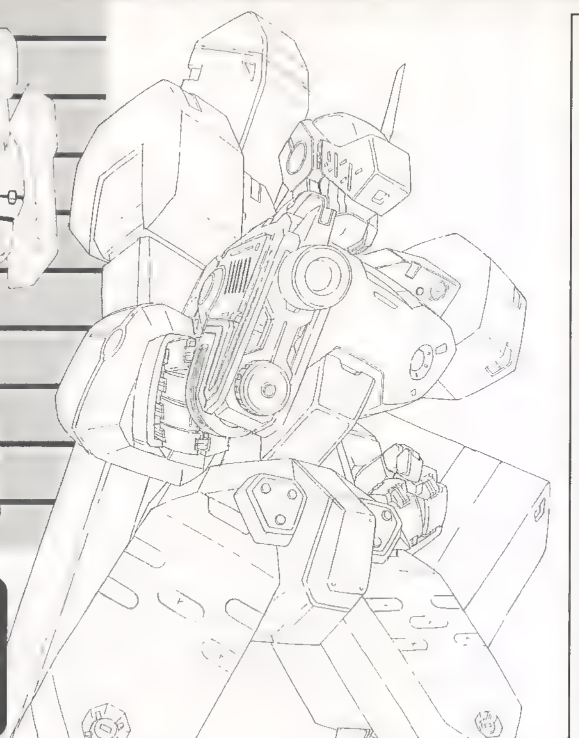
デザイナーコメント

合体ロボットを入れるということ自体は決定してたんですけど、とにかく時間がかかりました。スタグラで合体なんてなかったですからねぇ。(醤野)
ただ合体と言っても何体かが合体して終わりではなく、合体・変形という組み合わせの技術が難しかったです。最初は2体極端に違うデザインにもしてあったんですけど、モーションが倍になるので残念ながら…。(河森)









特務機兵 ディクセン

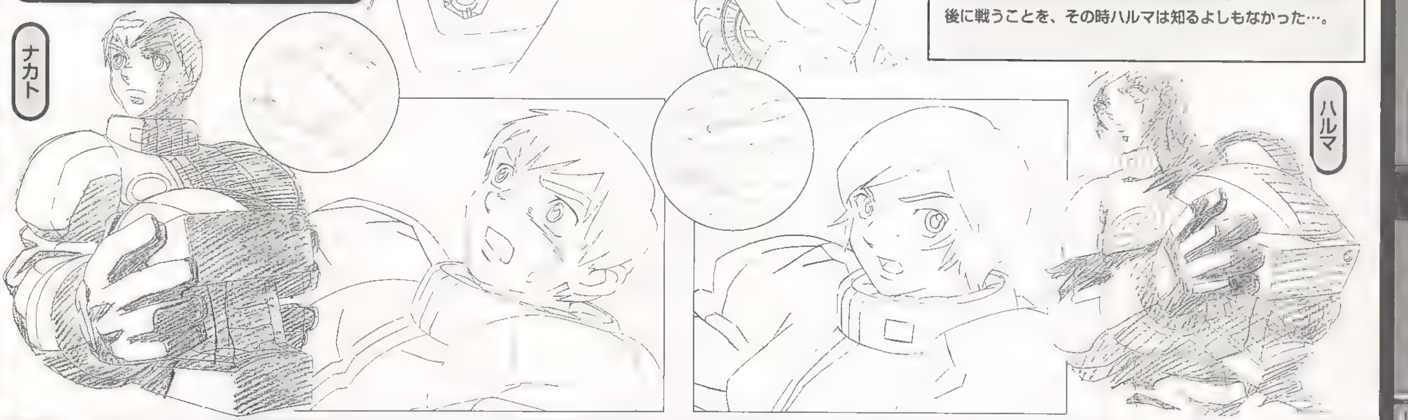
[プレイヤーロボット]FX－004S　ディクセン
[操縦キャラクター]ナカト(男)　ハルマ(女)
[ロボットタイプ]リアルヒーローロボット
【設定】現在、極秘トライアル中の連邦軍の最新兵器。近接～中距離用の各種携帯火器に加え超長距離支援攻撃兵装フィクサーキャノンを装備し、さらにこのSタイプにいたってはRービットまでも搭載している。単独装備による大気圏突入をも可能にし、全領域汎用軌道兵器として高い完成度を誇る。
◆あらすじ◆－ナカト編　－SHTO軍(南半球条約機構軍)訓練生ナカトは極秘トライアル中の最新兵器「ディクセン」を奪取し、脱走した。追手から逃れナカトは敵側・連合軍の練習艦ノーザンライツに接触する。
「撃つな!!ぼくは敵じゃない!!」
練習艦ノーザンライツに受け入れられたナカトの正体は？なぜ逃げ出したのか？そして、連合軍とSHTO軍との戦争の行方は？

ーハルマ編　類希なる戦闘適性を持つ天才少女、ハルマ。軍事教育機関「バトルスクール」に入学した彼女は、その才能がゆえに他の生徒たちから孤立させられてしまう。
彼女は今日もシミュレーター戦闘に明け暮れる。

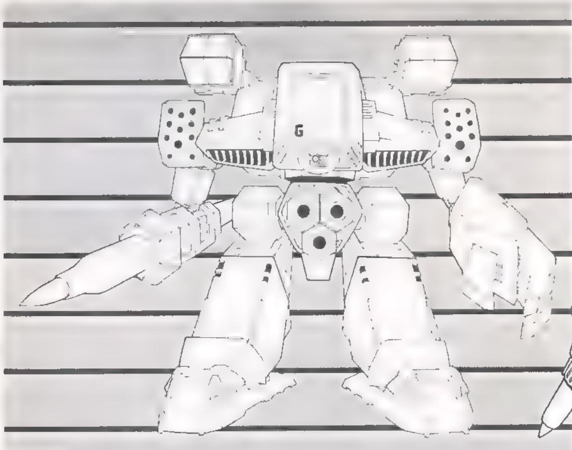
外宇宙から来た人類の敵…「自動機械群」と、ほんの数日後に戦うことを、その時ハルマは知るよしもなかった…。

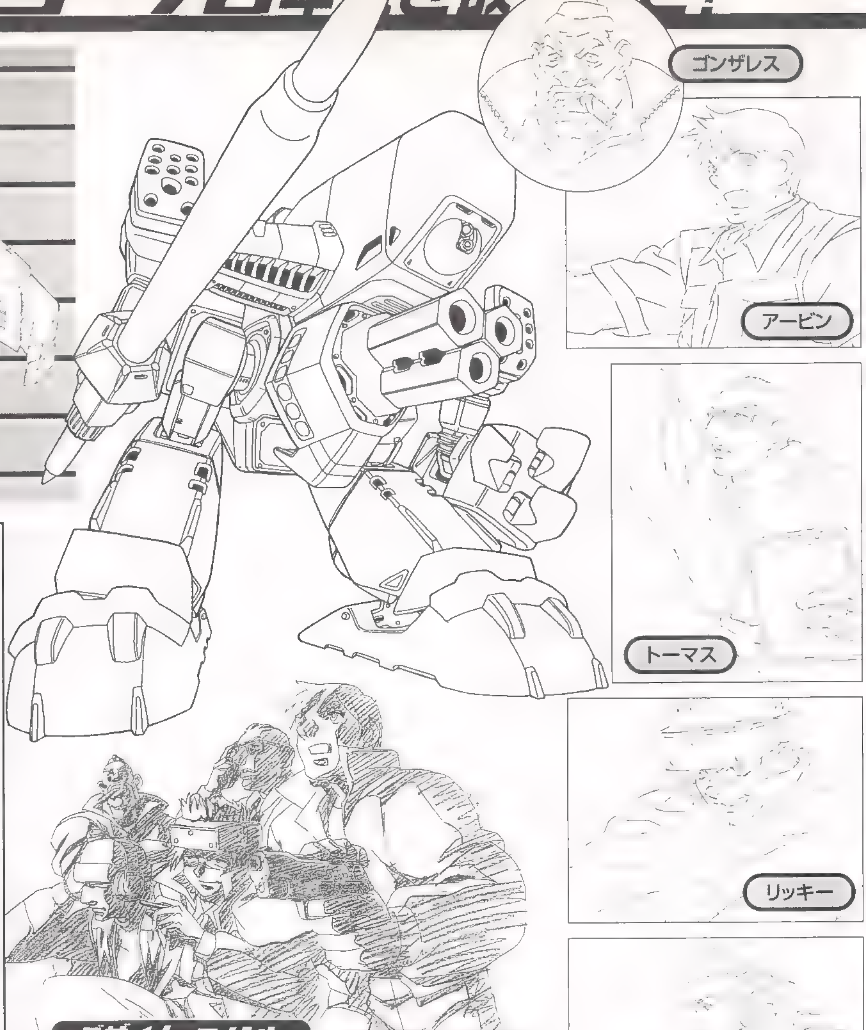
デザイナーコメント

一番難しかったです。あえて「あのイメージ」から変えていくと、どんどんマ●ロスになるし、近づけていくとどんどんガン●ムになっていっちゃいますし、これはかなり際どかったですね。(河森)



COME BACK 70's





重装甲陸戦兵器
ワイズダック

[プレイヤーロボット]GZ - 56　ワイズダック
[操縦キャラクター]アービン(主人公)、ゴンザレス、リッキー、トーマス、ヘルマン
[ロボットタイプ]リアルミリタリータイプ
【設定】陸軍特殊部隊の拠点制圧用空挺陸戦兵器。大口径砲門、マルチプルディスペンサー、ブルブレイカー等、全身これ武器の塊であり、その重装甲と相まって最前線に投入されることが多い。地響きとともに戦場を進撃する様は、まさに歩く戦艦である。
◆あらすじ◆陸軍戦略機動大隊・第88小隊、通称「ゴンザレス隊」。最前線で戦争に明け暮れる超一流の戦争プロ集団である。
乱暴者で口が悪いリッキー、冷静な通信士ヘルマン、人柄の良いトーマス、荒くれリーダー・ヒゲの軍曹ゴンザレス。そして新たに配属された、駆け出し新兵アービン。

人間性や正義すら否定される戦場の中で、アービンは軍人としての第一歩を踏み出した。
彼らは生き残ることができるのか!?

デザイナーコメント

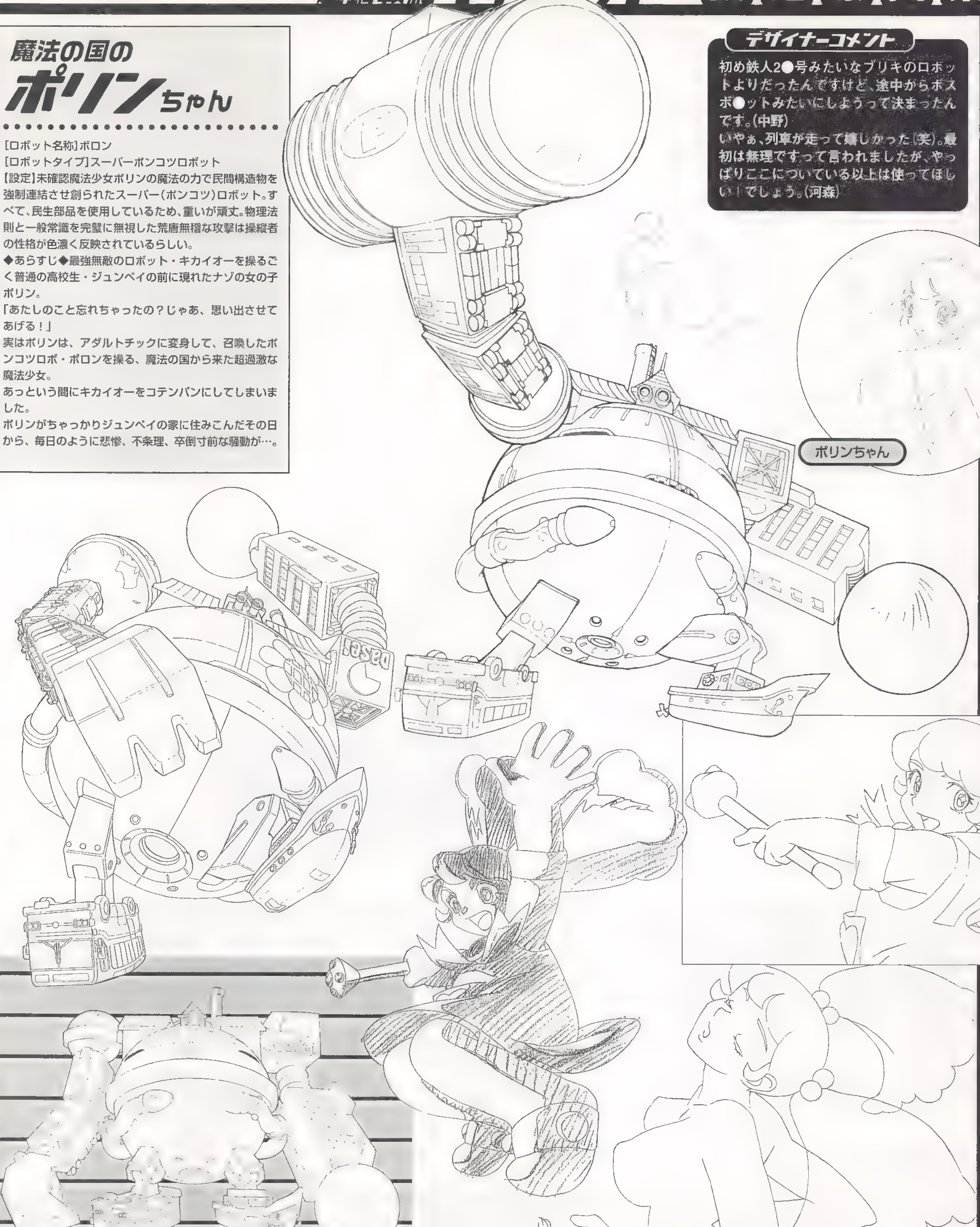
デザインの上がりは早かったですね。武器などの設定は最初にもらいましたけれども。(河森)
乗っているのは最初は3人だったんですけど、だんだん増えていって最終的に5人になりました。(中野)

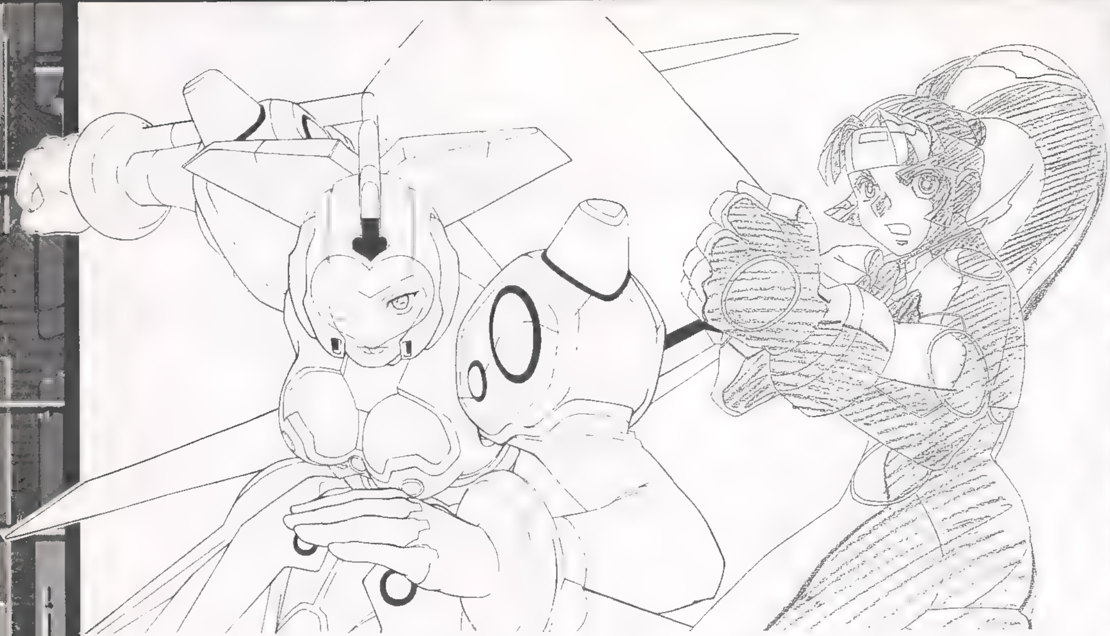
魔法の国の
ポリンちゃん

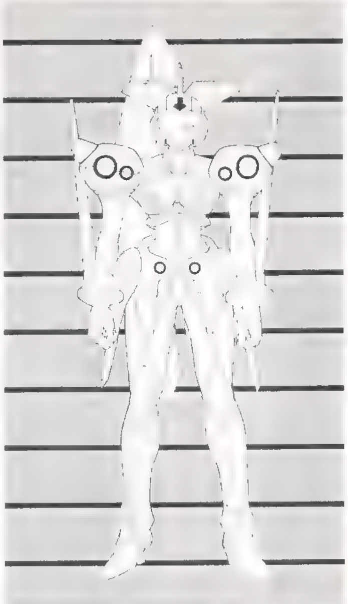
[ロボット名称]ボロン
[ロボットタイプ]スーパーポンコツロボット
【設定】未確認魔法少女ポリンの魔法の力で民間構造物を強制連結させ創られたスーパー(ポンコツ)ロボット。すべて、民生部品を使用しているため、重いが頑丈。物理法則と一般常識を完璧に無視した荒唐無稽な攻撃は操縦者の性格が色濃く反映されているらしい。
◆あらすじ◆最強無敵のロボット・キカイオーを操るごく普通の高校生・ジュンペイの前に現れたナゾの女の子ポリン。
「あたしのこと忘れちゃったの?じゃあ、思い出させてあげる!」
実はポリンは、アダルトチックに変身して、召喚したポンコツロボ・ボロンを操る、魔法の国から来た超過激な魔法少女。
あっという間にキカイオーをコテンパンにしてしまいました。
ポリンがちゃっかりジュンペイの家に住みこんだその日から、毎日のように悲惨、不条理、卒倒寸前な騒動が…。

デザイナーコメント

初め鉄人2●号みたいなブリキのロボットよりだったんですけど、途中からボスボ●ットみたいにしようって決まったんです。(中野)
いやぁ、列車が走って嬉しかった(笑)。最初は無理ですって言われましたが、やっぱりここについている以上は使ってほしい!でしょう。(河森)







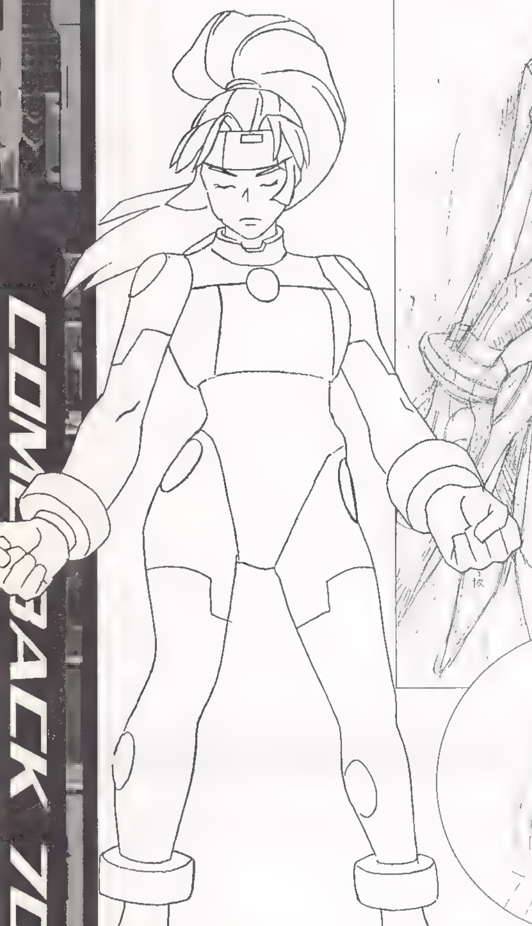
機鋼天使

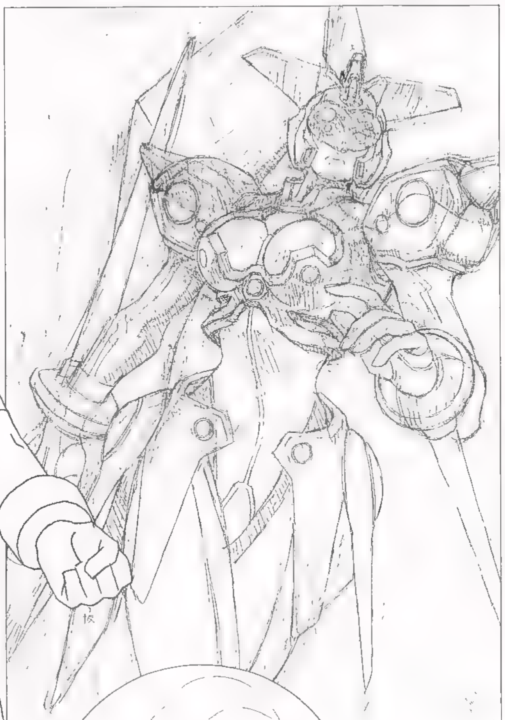
ディアナ17

〜アーマード・エンジェル・ディアナ・セブンティーン〜

[プレイヤーロボット]ディアナ17
[操縦キャラクター]天宮レイカ
[ロボットタイプ]スーパーフィメールロボット
【設定】魔神大帝の野望を打ち砕くため戦い続けるナゾの美少女戦士ロボット。衝撃系、光学系の兵器を装備し、高い空中機動性を誇る。舞うように艶やかに闘うその姿は「美と正義の使者」と呼ばれている。
◆あらすじ◆「人呼んで美と正義の使者！ディアナ17!!」
強大な戦闘力を持つロボットに次々と戦いを挑む、ナゾの美少女戦士ロボット。戦うその姿は舞うように美しくあでやか。どこから現れ、どこに消えていくのか？その正体を知る者はいない。

はたして美少女戦士ロボットの「美」とは？「正義」とは？

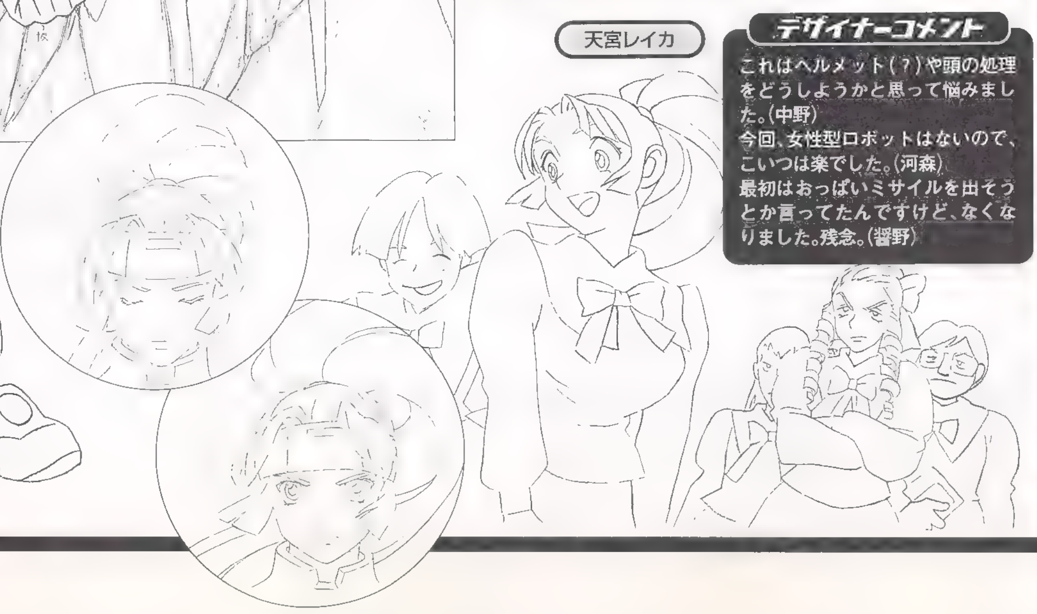




天宮レイカ

デザイナーコメント

これはヘルメット(?)や頭の処理をどうしようかと思って悩みました。(中野)
今回、女性型ロボットはないので、こいつは楽でした。(河森)
最初はおっぱいミサイルを出そうとか言ってたんですけど、なくなりました。残念。(醤野)



みんなX-MARKETで見つかるよ!

クロスマーケット

アニメ・ゲーム世代の個人情報マガジン

X-MARKET

毎号 アニメ、ゲーム等の個人情報が2000件以上掲載!

定価420円(税込)



イラスト/あかつきごもく

特集 メーカーおすすめタイトル大紹介!!

10月情報号 9月24日発売

キミも情報を載せよう!

「一緒に同人活動したい」「あのアニメが好きな人と友達になりたい」「自分たちのサークルで作った同人誌を売りたい」「僕が作ったホームページを見て!」など、みんなからの個人情報を募集しています。掲載サイズによっては、自分のイラストや写真なども一緒に掲載できます。

●応募の仕方

応募用紙を使用し(コピー可)、必要事項を書いてください。原則、すべて有料掲載となります。料金の支払い方法は、郵便為替、切手、マルゲ屋(神保町本店・大阪梅田店のみ現金でも受け付けております)で受け付けておりますので、申し込み用紙と同封してお送りください。

C、Dサイズで掲載を希望する場合は、イラスト(7cm×7cm)や写真の同封を忘れずにお願いいたします。

●掲載サイズ●

掲載時のサイズを、以下の4種類から選べます。

Aサイズ(小):ネーム59文字。 イラスト・写真不可。掲載料無料
Bサイズ(中):ネーム150文字。イラスト・写真不可。掲載料1000円
Cサイズ(中):ネーム53文字。 イラスト・写真可。 掲載料1000円
Dサイズ(大):ネーム166文字。イラスト・写真可。 掲載料3000円

●住所公開・非公開について●

直接あなたに連絡がいくようにする「ダイレクト」と、一度編集部で郵便物をあずかり、そこからあなたへお送りする「転送サービス」の2種類があります。「ダイレクト」の場合は申込用紙の「連絡アドレス」欄に住所や電話番号、Eメールなど、公開できる連絡先を書いてください。「転送サービス」を希望の方は、「連絡アドレス」には何も書かないでください。

●原稿を書くときの注意●

■文字は丁寧に、なるべく濃い筆記用具でお書きください。 ■イラストを同封される方は、7センチ×7センチのサイズで書いてください。 ■数字は1マスに2文字書いて構いません(半角扱い)。 ■特殊な文字は掲載できない場合があります。 ■文章中のスペース、改行などは変更する場合があります。■Aサイズの人で連絡先を公開希望の方は、この欄ではなく本文に連絡先などをすべてご記入下さい。Aサイズにはこの欄はありません。 ■「連絡先アドレス」を公開する人は、「公開用氏名」欄か「連絡先アドレス」欄に必ず本名を書いてください。ペンネームだけでは本人に郵便物や電話が届かない場合があります。

●こんな内容のものは掲載できません!●

■映像関連の著作物の売買、譲渡、貸借、交換(ゲームソフトやビデオソフトなど) ■中古車、不動産、携帯電話・PHS・ポケベルなどの売買 ■特定の個人、団体などへの誹謗中傷、プライバシーの侵害にあたるもの ■公序良俗に反するもの ■企業などの情報と判断できるもの、または予想されるもの ■読者や掲載者に不利益な状況を生み出すと予想されるもの ■編集方針や編集部の判断で掲載できないもの ※その他具体的な内容については「クロスマーケット」をご覧ください。

●注意●

■締め切り日に間に合えば、必ず掲載されるというわけではありません。やむをえず次号送りになる場合や、不採用になる場合もあります。 ■「自分が送った情報の内容を変更したい」「やっぱりキャンセルしたい」ということはできません。 ■どの号に掲載されるのか、送った封筒は届いたのか、不採用になった理由についてはお答えできません。 ■応募後、2カ月以上経過しても編集部から何も連絡がない場合、諸事情で不採用となったか何らかのトラブルで編集部に届いていないと判断してください。不採用の場合はお預かりしている料金も返却いたします。

以上のことを、すべて了承した上で申し込みください。

掲載に関するご質問は、祝祭日をのぞく月曜から金曜までの午後1時から6時まで受け付けております。

TEL.03(3293)9483

宛 先

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 株式会社新声社 「クロスマーケット」掲載希望係

締切:毎月5日ごろ

※5日到着分まではその月に発売される号の掲載候補ですが、都合により次号以降になる場合もあります。

■発行 株式会社新声社 〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26

X-MARKETにご応募する際に、この券を同封していただくと、一枚につき500円分割引させていただきます。※複数枚入れていただければ、その分割引いたします。

クーポン券 500円割引 GM 10/15号

※コピー不可

キリトリ

X-MARKET応募用紙

※コピー不可。掲載希望の方は必ず同封してください。

■掲載サイズ (AからDまでのいずれかにマルをつけてください) A・B・C・D

■掲載ジャンル(ジャンルのいずれかの1つ、数字にマルをつけてください)
①ゲーム全般 ②アニメ、特撮など映像メディア全般 ③コミック ④同人誌 ⑤コスプレ ⑥模型関係 ⑦トレーディングカード ⑧声優、芸能 ⑨パソコン ⑩その他

■掲載内容(募集している内容についてどれか1つの数字にマルをつけてください)
①売ります(ゆずります) ②買います(ゆずってください) ③友達募集 ④会員募集 ⑤交換 ⑥原稿執筆(しますＳ募集) ⑦私(達)に注目して ⑧その他

■キャッチタイトル 掲載内容をひとことで(10文字以内)

■都道府県名 ■性別 男・女 ■年齢 歳

■学年 小・中・高・大 年生 ■職業

■連絡先アドレス(38文字以内)

ダイレクト・転送サービス (どちらかにマルをつけてください)

■本文(A:住所や電話番号など連絡先込で59文字まで B:150文字まで C:53文字まで D:166文字まで)

■公開用氏名(10文字以内)

住所 フリガナ 〒□□□-□□□□

氏名 フリガナ

電話番号 ( ) -

※掲載サイズ料金分の郵便為替を入れましたか? 最後に必ずご確認ください。

編集部チェック用

※コピー不可

FAX専用注文書（代引・後払い）※○を付けてください

⇧ ⇧ ⇧ 矢印の方向に送信してください

ご注文主				
お名前（ふりがな）		電話番号（市外局番・局番・番号）	性別 1男 2女	生年月日 西暦 年 月 日
郵便番号 □□□-□□□□		ご住所（ふりがな） 都道府県		

ご注文商品					
商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
			送料： 円（手数料 円）		
商品数量 点			合計金額 円		

お手数ですが、当社製品に対するご意見、ご要望などございましたらお書きください。
今後の商品開発の参考とさせていただきます。

E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）

会社記入欄：処理日／伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。 ※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付） （コピー可）

（キリトリ線）

郵便はがき

料金受取人払

神田局承認

1730

差出有効期間
1999年3月31日
まで
★切手はいりません

101-8791

010

（受取人）
東京都千代田区
神田神保町1-26 2F
株式会社 新声社
読者サービス部 行

ご注文専用ハガキ

☆このハガキに通販番号・商品名・数量・郵便番号・住所・氏名・電話番号を明記のうえ、必ず捺印して申込みください。

☆16才未満の方のご注文には、保護者の方のご署名、捺印が必要です。

ご注意

☆お申し込みに際しては別途記載の注意事項をご確認ください。

☆同時に複数枚このハガキを出される場合には、右下のご記入欄に発送枚数をお書きください。（1枚のみの場合は不要です）

枚数　枚中　枚目

FAXをお持ちの方は番号をご記入ください。

FAX　市外局番　局番　番号

（キリトリ線）

下記の注意事項をよく読んでからご注文ください

■ご注文は黒のボールペン等ではっきりとご記入ください。
■必要事項はもれなくご記入ください。
■お申し込みいただいた商品が品切れの場合は、お客さまにご連絡いたします。
■FAXの際の未送信にご注意ください。
■注文書の商品記入欄がいっぱいになる場合は、注文書をコピーしてお使いください。
■沖縄県ならびに島しょ部にお住まいのお客さまは代引きができません。

商品の交換や返品について

■商品を返品・交換される場合、商品の到着後8日以内にご連絡ください。
■次の場合の返品・交換はできません。
●開封後のCD、ビデオ　●ご使用、ご着用になった商品
●お客さまの責任で汚れが生じた商品
■次の商品を返品・交換されるばあいの送料は弊社負担となります。
●配送中に破損した商品　●不良品　●ご注文と違う商品
■次の商品を返品・交換される場合の商品はお客さま負担となります。
●お客さまが間違ってご注文された商品　●サイズ違いの商品
●お客さまの都合による返品・交換

本誌の注意事項もあわせてお読み下さい。

注文書記入例

注文書のご記入は、この例を参考にしてください。

FAX専用注文書（代引・後払い） ※ を付けてください　　矢印の方向に送信してください

ご注文主	お名前	ふりがな	電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日
	郵便番号	□□□ □□□□	ご住所	ふりがな　都道府県				

商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
B-5	メルティバインダー'97	1			
G-25	メルティテレカケース	3			
G-26	メルティマウスパッド	2			
			送料：	円（手数料　　円）	
商品数量		点	合計金額	Ⓐ9005円	

メルティに、らぶらぶっス。

会社記入欄	
	処理日
	伝票No.

※送信前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。ご注文前には必ず裏面もご参照ください。　※太枠内のみご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）　（コピー可）

■A欄：商品合計額+送料（手数料）を記入してください。

<送料・代引き手数料>
代金引き換え（代引き）ご利用の場合、送料（一律500円）とは別途に手数料がかかります。
商品到着時に、商品料金、送料、代引き手数料をお支払いください。

代引き手数料	商品の料金が10,000円まで……………700円 以降プラス10,000円ごとに……プラス400円	（例）10,000円…　700円 20,000円…1,100円 30,000円…1,500円

お名前		電話番号	

※事故防止のため必ずご記入ください。

フリーダイヤル：0120-531955（FAX専用番号・24時間受付）

（キリトリ線）

ご注文主	お名前	ふりがな　㊞	電話番号	市外局番　局番　番号	性別	1男 2女	生年月日	西暦　年　月　日
	郵便番号	□□□-□□□□	ご住所	ふりがな　都道府県				

ご注文商品	商品番号	商品名	数	商品番号	商品名	数
				送料	円	
	商品数量		点	合計金額	円	

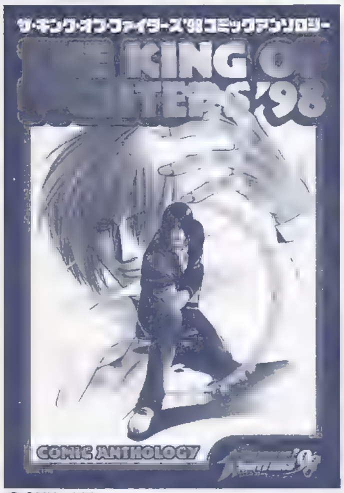
保護者名　㊞	会社記入欄	処理日
E-mailアドレス（お持ちの方はご記入ください）		伝票No.
お支払い方法（○を付けてください）　代引き・後払い		

※投函前にもう一度、記入もれがないかご確認ください。　※太枠内のみご記入ください。

ゲーメストコミックスのお知らせ

ゲーメストコミックス

ベストセラーから最新作まで！人気のゲーメストコミックス



ザ・キング・オブ・ファイターズ'98

コミックアンソロジー

最新作がついにコミック化！
早く来いよ、祭はまだ始まったばかりだぜ！

9月25日発売予定　本体予価780円+税

サイキックフォース2012

4コマ決定版

あのサイキッカーだって、実は…!?
今回も笑います、笑わせます！

9月25日発売予定　本体予価660円+税



KOFキャラクターポストカードブック

全32枚



手紙を出す。

インテリアにする。

使い方自由自在☆

全国書店にて発売中!!

本体価格880円+税



サイキックフォース2012

コミックアンソロジー

アンソロジーなのにわりと笑えます！

好評発売中　本体価格780円+税

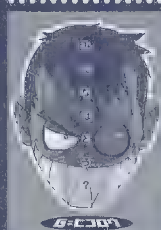


ザ・キング・オブ・ファイターズ 京VS庵 ─炎の対決─

4コマ決定版

そっこん（死語）の方によく効きます☆

好評発売中　本体価格590円+税



みんなはどう？

作家：G=ヒコロウ

ただいま大ヒット爆進中！いやマジで。

好評発売中 本体価格780+税



ホラーゲームコミックアンソロジー ナイトメアシンドローム

[illegible]の「クロックタワー番外編」は必読です！

好評発売中　本体価格880円+税

発売元／新声社 GAMEST
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

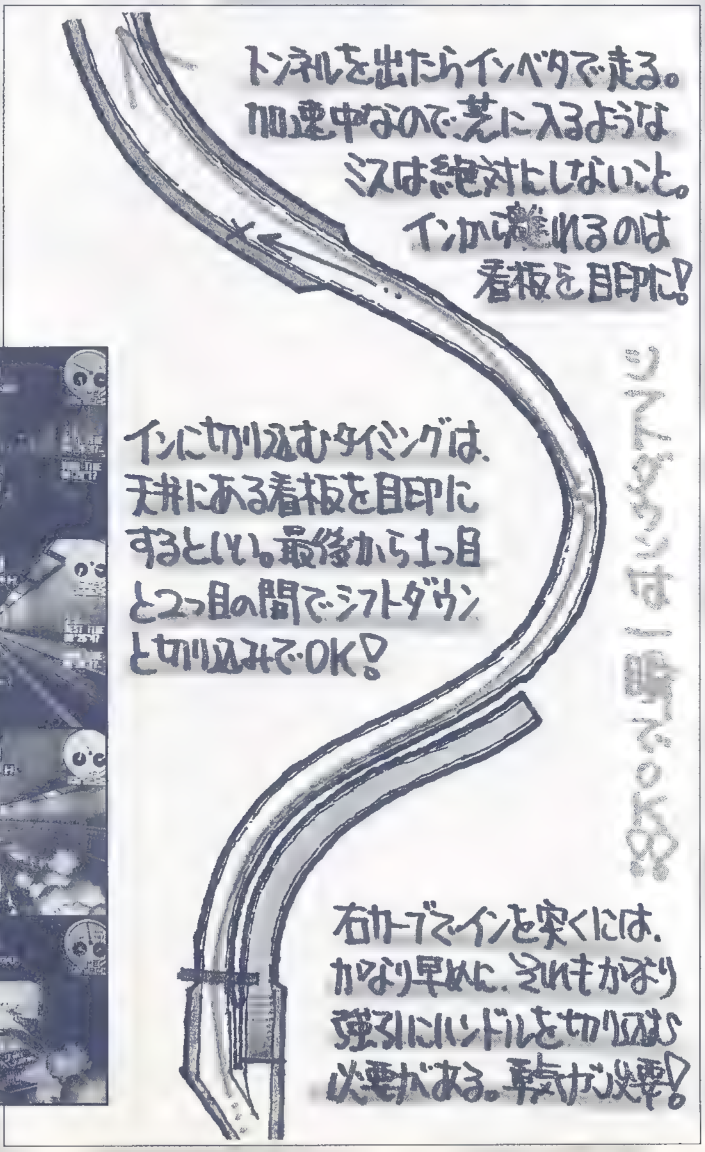
長い長～い上級者向けシリーズ！の2回目!!
KINGS-MIDTOWN TUNNELから BLOCCOLI BRANCHまで!!



DAYTONA USA 2 BATTLE ON THE EDGE
中盤編
デイトナUSA2

高速コーナーからきついコーナーまで存在する中盤！コツコツやりながら正確にラインをトレースできるようにしていこう！あわてずにね!!

担当：ずるずる㊝

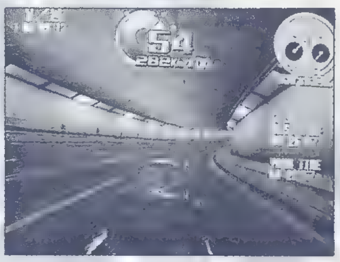




エスケープゾーンなし!
KINGS-MIDTOWN TUNNEL

中盤編がスタート！
トンネルに突入するところからスタートするわけだが、この区間、高いスピードで走るため気の抜けないところ。正確な操作が必要となる。

チェックポイントを通過後、加速しながら右カーブを下りていくのだが、下りなためにグリップ力が低下し、インを突きにくくなる。これをしっかり覚えておき、強めに切り込んでインをキープする。



グリップが悪いことを頭に入れ、強引に切り込んでいく！

ただこの切り込みの際、クルマが不安定になるので、ハンドルをしっかり握り、あらゆる挙動を抑えていく。腕に力がグッと入るところだ！

さらに注意してほしいのは、加速途中なため、シフトアップも忘れないこと。せっかくインを通っていても有効なスピードが得られていなければ全然意味がなくなるのでね！

右カーブをそのまま右寄りで抜けるとトンネル内で左へとコースが曲がっていく。

速く走り抜けるためにラインをアウト＝イン＝アウトとトレースしていくのだが、少し減速をして抜けなければならない。その減速は、4速→2速→4速のシフトチェンジのみで抜けていく。



加速させようとすると向きが深くなりすぎることも！要注意！

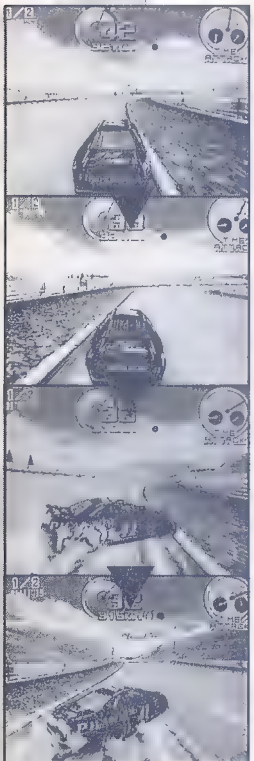
ライン取りは図の通り。

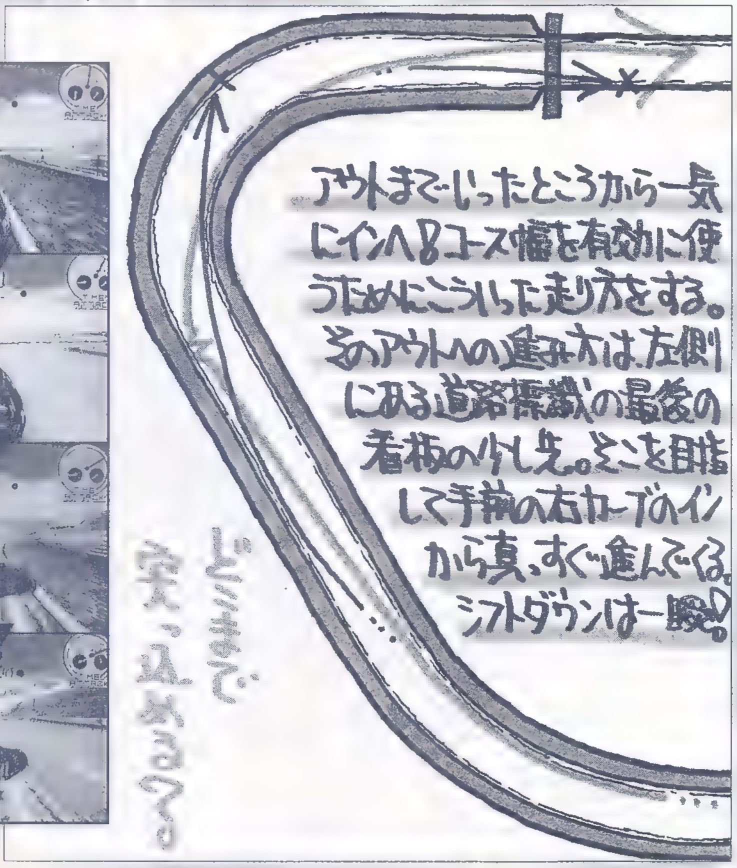
ポイントは、シフトチェンジによる減速でクルマの向きを変える、インに寄ることをマスターすること。

瞬時にその動きを完了することが速く走るコツとなる。

少しでも高いスピードで!
SHORT ISLAND 高速コーナー

時速300キロを超えてストレートへ出るが、ここではその前の右カーブから斜めに走り、少しでも短い距離を走ってタイムを縮めていく。
その斜めに走る方向は、コース脇にあるその次の右カーブを示す道路標識を目印にするといいだろう。
その目印は、いくつか立っている看板の最後のものの少し先とする。そこへ向かってコースの左端まで走るとちょうど次の右カーブに入るために切り込み始めるポイントに来るのだ。
次の右カーブも4速→2速→4速のシフトチェンジのみで曲がっていく。あとは右へ切り込んでドリフトさせる。





トンネルの外へ出ると草原。しばらくはトンネル内からのドリフト走行の処理に追われるが、即体勢を戻してラインをトレースしていく。

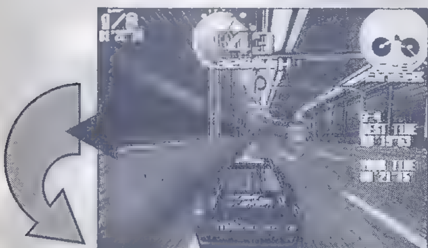


ドリフトのさせすぎによりよけいな距離を走ってしまう…。

素早く向きを変える、深くするためについハンドルを切りすぎることもあるので注意。ハンドルはドリフトのきっかけなのでそこのところを忘れないようにしておこう。

スピード合わせがポイント!!
THE VORTEX

中盤の最難関はグルリと360度曲がるカーブ!
ここの難しさはそのカーブの長さもあるのだが、加えて一定ではあるもののカーブのきつさからもきている。
単純に減速してドリフトさせて、アウト=イン=アウトではダメなのである。
いかにそのカーブを抜けるためのスピードにするかがポイントになる。
その手順をまず説明していこうと思う。
まずカーブ手前のストレートで左寄りを走り、進入に備える。これは減速とハンドルの切り込みによるクルマのインへの移動に対してスペースを作るため。これとカーブの曲がりが合うのがベスト。







ハンドルの切る量は少なめ。でもしっかり向きは変わってくる。

減速はハーフアクセルとフルブレーキ、そして2速へのシフトダウンで行う。
なぜハーフアクセルなのかというと、カーブを抜けるために時速240キロというスピードに合わせるため。クルマの角度を限界まで深くできればこのスピードでこのカーブを走り抜けられるからだ。
それ以外のブレーキとシフトダウンは、きついカーブに進入するときのドリフト開始の手順といっしょである。
ハンドルの切り角は少なめ。多すぎると減速量が多いこの場面では即グリップを失うので特に気をつけてほしい。
ドリフトはすでにやってきていることなので、ここで注意するのはハーフアクセルで時速240キロにすること!

再度ドリフト状態へはこうすればよし!!

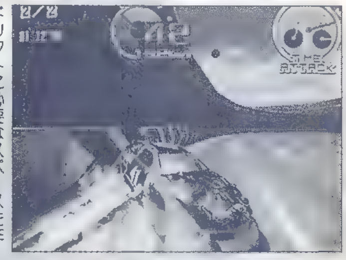
一気に減速して一気に向きを深めてドリフトに入るのが理想になるのだが、これはすぐできることではないので、まずはその形にハメていくことで操作に慣れていこう。
最初は角度が浅いために、時速210キロから230キロでのドリフトになるだろう。
でもあせらず、ハンドルの切る量をほんの少し増やすとか、もう少しドリフトにもっていくための距離を増やすなどして最適の角度にしよう。
次のポイントはカーブ中のドリフト。でもこれはアクセルを一定にすることでクリアできる。でもふくらんだりインに寄ったりもするだろう。
そんなときは、アクセルを踏み込んだり、緩めたりしてふくらませたり、インに寄せていけばいい。
もしクルマの角度が浅くなったらハンドルを少し強めに切ることで対処していく。
もしそれ以上戻ったら…。



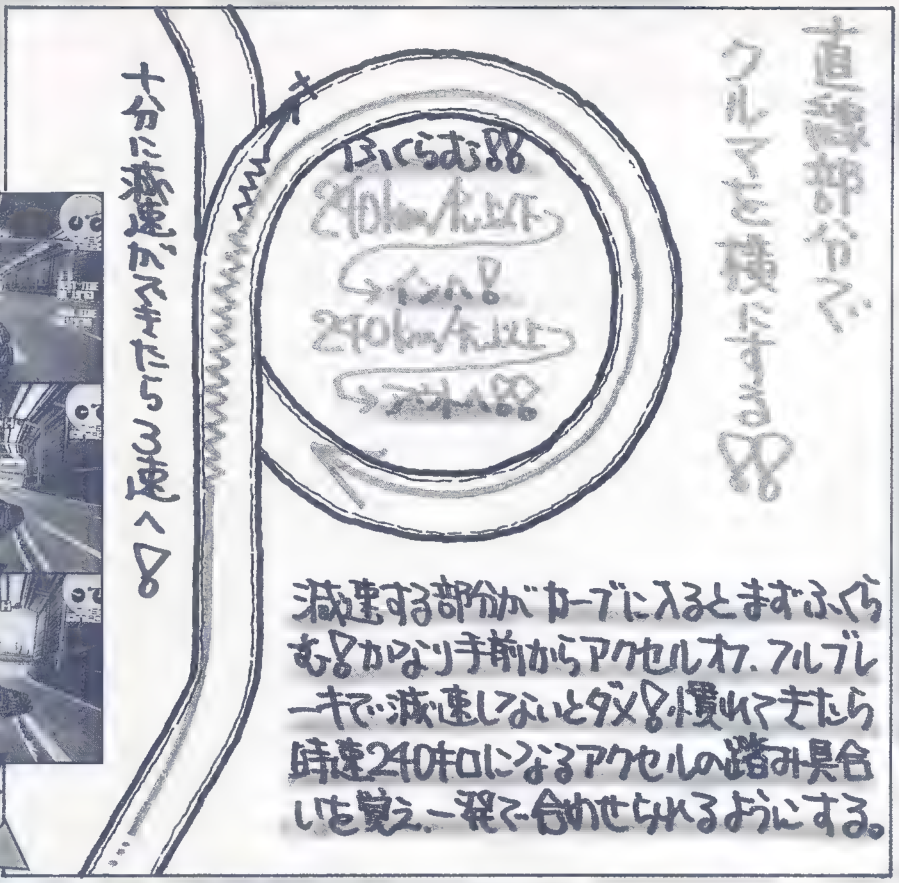
1速にドン!すぐ3速に!アクセルを少し戻すと安全に戻せる。

そうなったら一瞬1速に入れて3速に戻すシフトチェンジで一気に向きを回復させてやればいい。このときアクセルを踏みすぎているとスピンするので注意したい。

さて、きちっとした走り方がわかったところで実践編へ入ってみよう。
まずはドリフトの導入部分であるが、失敗するパターンを見てみるとほとんどがオーバースピードによる外側の壁にぶつかるクラッシュ！
その原因は、ついつい奥まで入ってしまうために減速量が足らなくなったり、ハンドルを切りすぎるためにグリップ力を失くしてしまうために起こるものだ！


ドリフトに必要なスペースを作らないとこういうことになる！

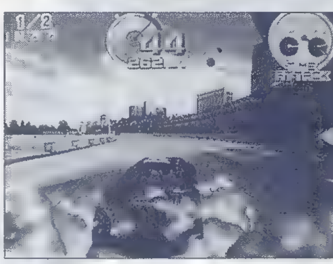
きついカーブを曲がる上で一番大切なのはいかにそのカーブを走り抜けるのに適したスピードにするかである。
そのスピードに合わせることよりも「曲がる！」という意識が強いために、ハンドルに頼ってしまう。
ドリフト走行をしようとするのにハンドルに頼っていてはいつまで経ってもそれでは曲がるどころか進入すらできない。もっと強い意志で減速に集中しなければならない。



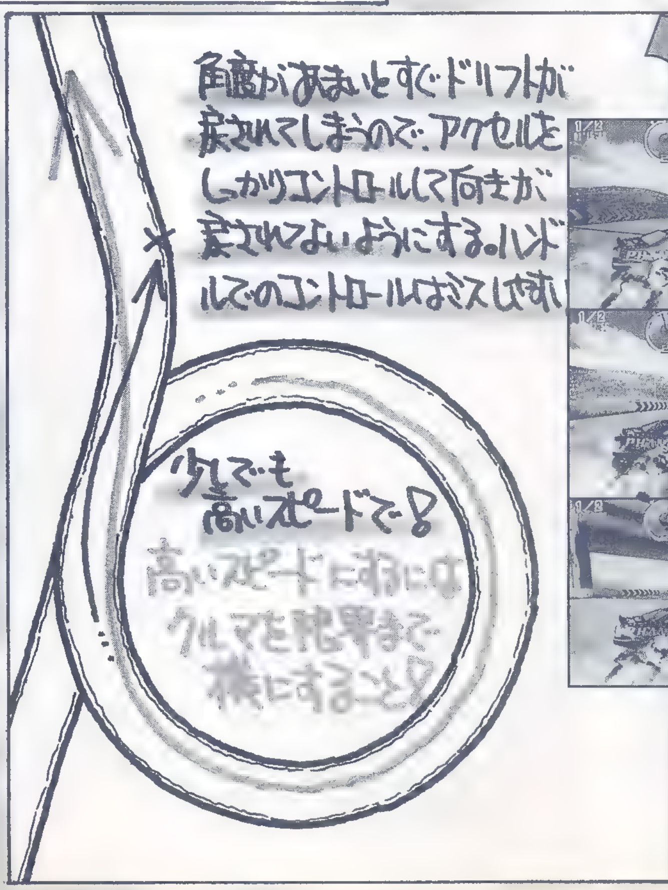


減速が少ないのは問題であるが、多い分にはさほど大きなミスは起きない。
多い場合はハンドルの切る量を戻せばいいし、落ちすぎればグリップ走行に変えられるからだ。そこのところをしっかり覚えておいてほしい。




右カーブから次のカーブの入り口へ直線的に走る！

いかに完成度の高いドリフト走行にするかは操作手順の熟練度に比例するはず。
何度もくり返しプレイすることで慣れていくからだ！





以前にも書いたが、遠心力を相殺するにはできるだけクルマの角度を深めたほうがいい。それを理解しておけば、それに向かって努力もするだろうし、目標も定まる。
その目標が達成されたとき、この長くきついカーブを高いスピードで走り抜けられるようになるのだ！
またいつも安定して走るために、ドリフト状態が解消されないアクセルワークも覚えていく。いかにインをキープするか、角度をキープするかはそのアクセルワークがカギになるぞ！
出口での走り方は、アクセルの踏み込みと、ハンドルの戻し方で抜けていくが、早めに解消することで曲がりすぎるミスを抑えていきたい。

芝に入るタイミングがポイント!!
BLOCCOLI BRANCH



360度カーブを抜けると今回の攻略の最後のポイントの右カーブへ。

この右カーブ、図を見てもらうとわかるが、コースが分岐し戻る形となっている。

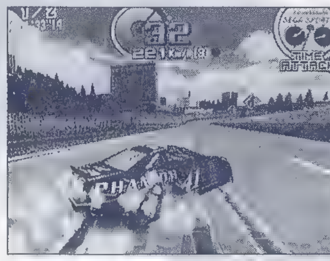
この形を見て判断してほしいとすれば、少しでも速く走るためにイン側になるコースを選ぶという点である。

で、そこの抜け方になるわけだが、ここも当然ながらドリフト走行で抜けていく。

ただそのカーブの形が直角に近いため、コース幅をしっかり把握してできるだけ大きなライン弧でドリフトしていけるようにする。

そこでチェックしておきたいのがインにある芝である―ここを使うのがポイント!!





インの芝を目印にするが、これがなかなか難しいんだなー

少しでも大きな弧を作ることもそうだが、少しでも高いスピードを維持しようとしたとき、1つのカーブの中においてもどこかの部分ではできるだけ高いスピードを得たい。

それがこの先までのアプローチ部分となる。

それまでのドリフト走行は、やや大きめのライン弧で来る。

そしてインの芝を通ることで減速をさせ、ライン弧を再調整させ、アウト側の芝に乗らないようにしていくのだ。

そこでできるラインが図に示したものとなる!

ポイントは少々オーバー(弧の大きさ)気味のドリフト走行をできるかどうかである。

いきなりはさすがに大変なので、最初は芝に入らない定速ドリフトで走ってみよう。



先に乗れないとオーバースピードで金網に一直線!

上手になっていく手順としては、減速量を多くすること。でないと写真にあるようにオーバーランして金網に激突なんてことがいっつも起きることになるぞ!

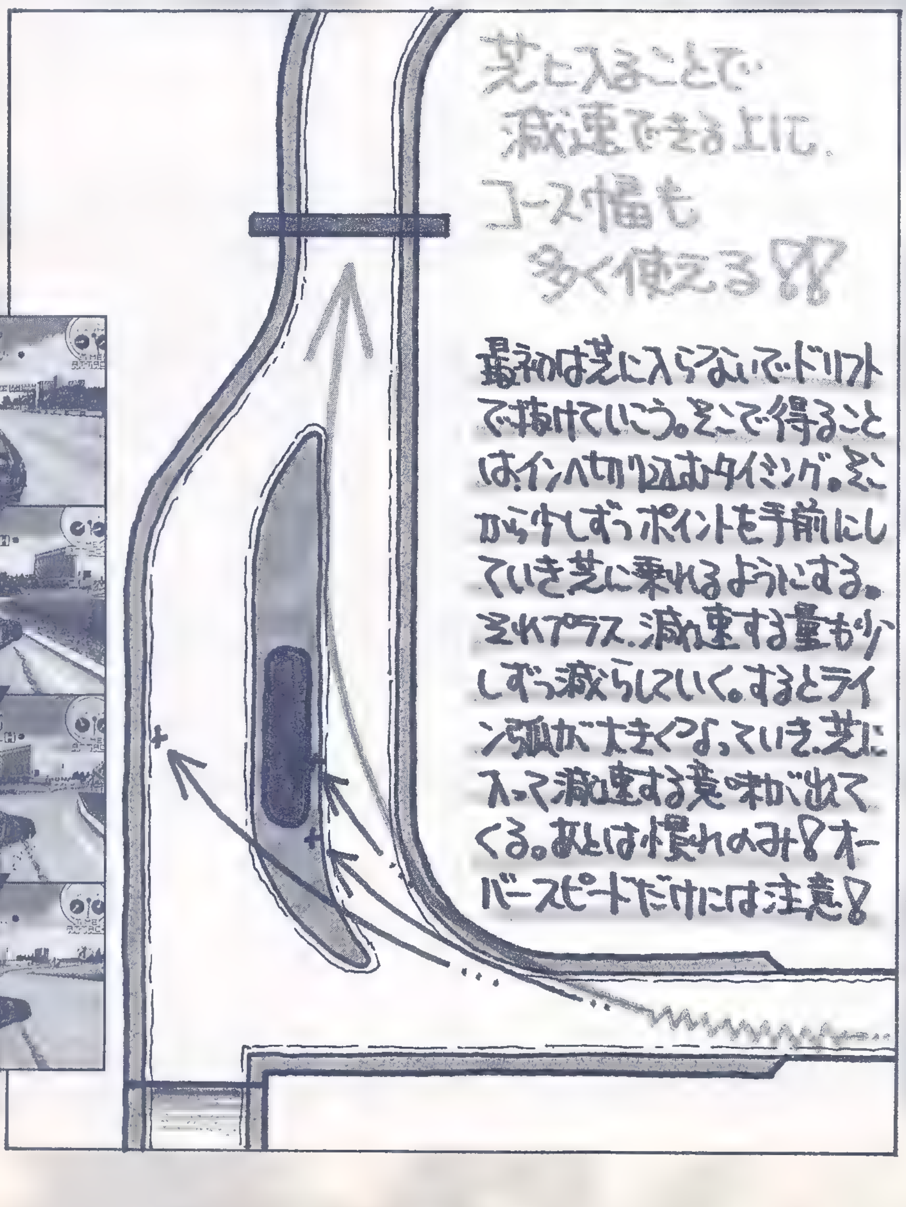
また高いスピードを気にしすぎてドリフト走行に入れず、分岐の外側のコースに行っちゃうなんてミスも!

適度なハンドルの切り込みと、アクセルオフ、2速へのシフトダウンでドリフト走行に確実に入れるようにしたい。



ドリフトさせるのに失敗すると分岐の向こうのコースへ…。





今回の中盤編で注意する点は、高速コーナーが多いので、その通過スピードに合わせるのが難しいということ。

ブレーキを使って一瞬でその理想のスピードに合わせるのもいいが、それはよりタイムを縮める作業に入ってから。

長い長～い上級コースではミスがなく、コースアウトもなく安定した走りが初めから終わりまでできるようになることが理想。忍耐が必要になるかも…。がんばろう!

狙うぞ

スコアを出して
ゲーメストに名前を載せよう！

ハイスコア!! 2

8月9日現在

ハイテクセガ帯広

北海道帯広市西2条南10丁目7番地 ☎ (0155) 25−8256

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (C−TYPE SHOT)	304,604,840	ゼロガンナーかえせ!素人シューターTRS	2−6 MAX837 (連)
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,486,360	五十嵐元気かシンクロ送れ!一般人T·K(R)	ラスボス B押し 5面1050万(連)
3	バトルガレッガ (グラスホッパー)	11,011,990	みたか!札幌支部長! OSC−SYD	ラスボス B押し (連)
4	レイディアントシルバーガン (2面ルート)	12,049,830	頑張らせていただきます。OSC−SYD	残1 ALL 5A360万
5	レイディアントシルバーガン (4面ルート)	20,913,410	北海道遠征Part1 VULM両替士DON	ALL 2P側 5A777万
6	トライゴン	1,197,070	素人シューター T·KBIBIRIANZ4	2−3 1P側 (連)
7	バトライダー (マリア,バロン,カーペット)	8,368,040	ストライカーIIかえせ たろす	一般コース ALL (連)
8	ゼロガンナー (ガンシップ)	872,100	ドンキー行こう♪ 一般人TRS	9面 ヘリの鬼 (連)

通信欄 ●VULM−両替士DONさん、ご来店ありがとうございました。また遊びに来てください。OSC、一般シューターと共にお待ち致しております。そして、全国のシューターのみなさんも帯広に来たときにはぜひ、当店へ遊びに来てください！ 担当 ONOKEN

札幌アミュージアム

北海道札幌市北区北6西6 1−2 ☎ (011) 281−3606

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	鉄拳3 (パンダ)	2′03″86	P·u(札幌パンダ)	ALL
2	鉄拳3 (平八)	1′21″31	DTG	ALL
3	鉄拳3 (ポール)	1′02″96	TAC•	ALL
4	バーチャロンオラトリオタングラム (アファームド.B)	4′42″27	ALMAR	ALL
5	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,018,800	ABE (14歳のケレラー)	ALL
6	ストリートファイターEX2 (D·ダーク)	1,630,200	K·Y	ALL
7	レイディアントシルバーガン	15,867,820	N.I	ALL STAGE−4
8	エスプレイド (J·B5th)	18,277,070	MAS	ALL

通信欄 ●どうも、札幌AMです。当店では女性専用のフリープレイ台や、人気ゲームを使った、マンスリー大会などいろいろやってます。2Fには、ビリヤードもあるんです。まあ、ヒマだったら来てよ。んじゃ。

AMパーク・タカラ島北広島店

北海道北広島市中央3−6−1 ☎ (011) 372−5750

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (春麗 Z−ISM)	2,367,300	(和) KAZ ちくしょう 俺のヘタクソ	ALL
2	ザ·キング·オブ·ファイターズ98 (RB2テリー·マリー·ジョー東)	447,500	DK6 ぬるぬる酢イカやろう	ラスト落ち
3	ザ·キング·オブ·ファイターズ98 (庵·クラーク·マリー)	415,800	S·S ねむて〜	ALL
4	サイキックフォース2012 (刹那)	2′38″32	DK6	ALL
5	リアルバウト餓狼伝説2 (ジョー東)	1,291,600	S·S 長迫君 RB2やってる?	ALL
6	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	1,892,700	DANムッチ	ALL
7	ストリートファイターEX2 (ドクトリンダーク)	1,699,200	秋葉皿樹様 万歳	ALL
8	ストリートファイターEX2 (ハヤテ)	1,674,200	S·S 最近暇ですね。中島君	ALL

通信欄 ●最近、北の国からを見て北海道に住みたいという方が多いですね。ゲームをするなら北海道を合言葉にがんばってますので北海道に来たらぜひ遊びに来てください。ただ今、第5回TVM杯争奪ビデオゲームトーナメント参加者受付中です。みなさんの参加を待ってます。

レジャーパレス

北海道札幌市白石区本郷通り8丁目南3−15 ☎ (011) 862−6906

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン (4面ルート)	20,117,590	小樽市民Naoki	1c ALL
2	ライデンファイターズII (ミクラス)	100,242,960	T³−どれだけまずいか(囚)	1c ALL 1P ミクラス×19
3	怒首領蜂 (C−TYPE L強)	398,333,160	OAM−MOCKEY	1c ALL 目標6億
4	D&D®S.O.M. (ファイター)	4,042,910	RPG BREM−CAN	1c ALL
5	スカイソルジャー	4,207,310	T³−恥ずかしくないですか(囚)	1c ALL連付
6	フラックアタック	1,120,700	T³−ウインドウズ95だか(囚)	1c 2週ALL
7	U.S.NAVY (F−18)	2,226,690	GMO	1c ALL連付 万引き有り
8	雷電II	5,067,140	BMX	1c 2−6連付 5万×2

通信欄 ●昔よくあったゲームサークル?の方々を集計始めてからよく見かけるようになりました。サークル同士情報交換しているようで最新ゲームの攻略も早いようです。
BREM、OAM、T³、AMMの方々に感謝！ by−担当君

タイトーイン725

岩手県盛岡市高松2−3−18 ☎ (019) 662−8932

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	月華の剣士 (玄武の翁)	3,728,800	岸 和彦 K,K	1c ALL
2	私立ジャスティス学園 (雹、雷蔵)	6,262,800	Y,N 野又	1c ALL
3	ヴァンパイアセイヴァー2 (フェリシア)	1,554,600	Y,N 野又	1c ALL
4	プチカラット (シーモンド)	2,773,790	AGI	腕だめし·難かしい·1c ALL
5	バトライダー (Fバロン·ストローマン·ミヤモト)	10,352,450	T,Kiz	Z,CITYまで H·BMkIIなし
6	電車でGO!2 (特急はくたか)	115,6km	455系	1c ALL 83点
7	電車でGO!2 (特急はくたか)	256,6km	SNCF	1c ALL(PROモード)·満点
8	ランドメーカー (棚鈴)	46,639,770	T,Kiz	1c ALL

通信欄 ●最近サイキックとランドメーカーが入り、少しだけ加熱したよーな今日この頃。しかし相変わらずイラストのほうが盛り上がっている我が店でございます。これでK・O・F98が入れば、店も、もっと熱くなるんですけどねえ・・・。 店員 白虎

ピーズ&キューズ

北海道札幌市南区真駒内本町6−1−1 ☎ (011) 584−4060

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3 (キャミイ)	2,244,400	RAY	ALL Z·ISM
2	ストリートファイターZERO3 (さくら)	2,590,000	APL(新婚)	ALL Z·ISM
3	ストリートファイターZERO3 (ザンギエフ)	2,433,800	KNK	ALL Z·ISM
4	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	2,678,200	EDA	ALL Z·ISM
5	ストリートファイターZERO3 (バーディ)	2,317,300	T·HERAI	ALL Z·ISM
6	ザ·キング·オブ·ファイターズ98 (京、ルガール、庵)	344,800	BAB	ALL
7	ストリートファイターEX2 (バルログ)	1,729,000	JPS	ALL
8	ストリートファイターEX2 (GARUDA)	1,726,000	BAB	ALL

通信欄 ●ZERO3、KOF98が絶好調です。近くにいらした方はぜひ、遊びに来てください。ハイスコアのほうもヨロシクお願いします。

ゲーム・キング

北海道苫小牧市大成町1−2−2セブンビル1F ☎ (0144) 75−7177

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ·キング·オブ·ファイターズ98 (女性格闘家チーム)	361,300	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL
2	ザ·キング·オブ·ファイターズ98 (オロチチーム)	349,100	M.X	ALL
3	ストリートファイターZERO3 (さくら)	3,803,400	R.HFS.N 広末涼子を極めし者	ALL
4	ストリートファイターZERO3 (ブランカ)	3,263,700	MIA	ALL
5	ストリートファイターZERO3 (ロレント)	2,923,300	M.X	ALL
6	リアルバウト餓狼伝説2 (李 香緋)	1,288,500	Y.I−池添祐介	ALL アルフレッド有
7	リアルバウト餓狼伝説2 (山崎竜二)	1,262,500	S.X−春木大輔	ALL アルフレッド有
8	ストリートファイターEX2 (バルログ)	1,515,300	MAX ツノを狩るメガネたち	ALL シャドウ有

通信欄 ●夏休みも終りもっと休みがほしいよ、という学生さん学校が終ったら、キングへGO！KOF'98、ZERO3、新作ゲーム盛り上がっています。楽しくゲームをしていやなこと、ストレスを発散しよう。8月23日、ZERO3大会に参加してくれた方々ありがとう。(店)

AGスクエア盛岡店

岩手県盛岡市駅前通り7−12 ☎ (019) 651−6231

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトルガレッガ (ゴールデンバット)	15,899,400	RGD−NAS	1c ALL 連付
2	ブレイジングスター (DINO246)	49,052,370	SGL−LFO	偽ALL
3	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,706,200	CTP−NAS	2−4
4	エスプレイド (J−B5th)	23,398,510	まだ伸びる T.Kiz	1c ALL 残×2
5	エスプレイド (美作いろり)	18,187,700	佐々木	1c ALL 残×0
6	ダイナマイト刑事2	119,610	DKC−NAS	コース3 1c ALL
7	D&D®S.O.M. (二人PLAY)	5,693,758	へっぽこ2名	ドワーフ クレリックALL
8				

通信欄 ●前号のホームページアドレス訂正。rrac→racです。私のミスです。すみません（泣）98・ZERO3と続々入荷!!の影に隠れて入荷したソウルキャリバー。以外と善戦中。どーやら数名カメラワークにこってる奴らが…（某キャラにて） マイト見習い店員まりい

レタス702

北海道札幌市北区北7条西2−15−1 TMビル1F ☎ (011) 737−6165

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー (ソフィーティア)	1′43″58	ZZZ	ALL
2	ソウルキャリバー (アスタロス)	1′58″78	父コレ大放出!! 父さん今日も元気が出るマガ	ALL
3	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	2,074,400	SSC−コロちゃん	ALL
4	ブレイカーズリベンジ (ショウ)	23,952,200	ZZZ	ALL(連) P×15 超×18
5	エスプレイド (美作いろり)	31,220,590	SHF(瀬)	ALL 残×4
6	Gダライアス (ラムダ)	31,009,120	T³−TBC (今さらマン)	ALL(連) 512×2
7	Gダライアス (ニュー)	38,865,960	T³−K.K (パシリ/1日5回)	ALL(連) 512×2
8	リアルバウト餓狼伝説2 (テリーボガード)	1,390,600	Asi☆SNK	ALL アルフ有

通信欄
●ストEX2（ケン） 2,017,600：KAI−CSM
●ガレッガ（ボーンナム） 16,602,590：松嶋菜々子(瀬)
●バトライダーver.B 16,287,840：杉浦広子(瀬)（36）
●筐体販売始めました。札幌市内輸送します。詳しくは店長まで。

バンデット苫小牧駅前店

北海道苫小牧市木場町1−10−13 ☎ (0144) 35−5757

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (J−B5th)	23,801,100	GOR	ALL
2	ストリートファイターZERO3 (リュウ)	2,479,700	FIN	ALL
3	ストリートファイターEX2 (バルログ)	1,823,400	BLASTER☆	ALL
4	ストリートファイターEX2 (ケン)	1,749,700	SHO	ALL
5	サイキックフォース2012 (エミリオ)	2′57″74	DEF	ALL
6	サイキックフォース2012 (刹那)	3′37″34	S.H	ALL
7	サイキックフォース2012 (マイト)	6′34″37	DEF	ALL
8	サイキックフォース2012 (ゲイツ)	7′22″59	MTD	ALL

通信欄 ●バンデットはどこだ☆KOF対戦大盛況！バーチャロンも健闘中ZERO3も良！ソウルキャリバーは見学検討中だがソウル・・・なのでαα。サイキックもどこまで☆KOF'98は1年間使えそうだ！バスアングラー2は少々良好といえそうだが・・・。 小武さん☆

レイクサイド・ジョイメイト

茨城県水戸市千波町2746　レイクサイド（1F）　☎（029）243−0203

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	2,040,900	SOL	ALL　シャドーガイスト使用
2	ぷよぷよSUN	361,869	NOMのAHO 東京から来たヒマ人	シェゾALL MAX15連鎖
3	ダイナマイト刑事2	110,010	SOL	ALL　エディ
4	ストリートファイターZERO3	2,153,600	T.W神山みこ	BADエンディング コーディー使用
5	ぷよぷよSUN	452,527	NOMのAHO 東京から来たヒマ人	アルルALL MAX14連鎖
6	ビートマニア2ndMIX	386,595	TARU　ボーダー ボーナス2つで40万!	ノーマル　ALL
7	ストライカーズ1945 II	919,700	CIA	1−8まで Ta152㊫
8	ライデンファイターズ2	20,942,950	ゆか	妖精使用　ALL

通信欄　●最近、メストのハイスコアを見て来店されるお客様が増えました。特に他県の人が多い！うれしいカギリです。あと、コミノートのほうも順調にいっていまふ。妖しいカウンターもより妖しくなって健在です。っーわけでミナサン遊びに来てね♡　TW　神山みこ

セイ・タイトーステラ

埼玉県川越市新富町1−10−9　☎（0492）24−7593

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012（エミリオ）	3′29″11	Oh	ALL
2	サイキックフォース2012（刹那）	3′55″21	漆黒魔星	ALL
3	サイキックフォース2012（ガデス）	4′10″87	神威	ALL
4	サイキックフォース2012（ゲイツ）	4′48″02	神威	ALL
5	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	3,271,200	DDG−R3	X−ISM ALL
6	ストリートファイターZERO3（さくら）	3,260,300	KEN	X−ISM ALL
7	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,122,000	KEN	ALL
8	タイムクライシスII	1,520,430	GAS−GN−がっしー	ALL 1面ボーナス落ち

通信欄　●夏休み特別企画として、大会を三つやります。第一回は鉄拳3、第二回はサイキックフォース2012、第三回はオラタンです。これが載る頃にはすべて終了していることでしょう。参加してくれたみなさま、本当にありがとうございました。　担当　清水㊔、山田

ペガサス

埼玉県春日部市粕壁2−5−10　☎（048）752−3859

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイヴァーン	18,239,870	S.K	3号機
2	ブレイジングスター	45,144,830	春日部市民阿部和彦	7面DINO 135
3	ショックトルーパーズ	11,868,200	DDT	
4	Gダライアス	45,059,840	UNG	oゾーンクリア
5	R−TYPE	786,600	T.M	2−2
6	ガーディアンフォース	4,330,190	CAA	
7	ロジックプロ2	39,705	ABC	10ステージ
8	リアルバウト餓狼伝説2	1,177,500	AAA	

通信欄

フリーダムいわき駅前店

福島県いわき市平字田町67−2　☎（0246）22−9455

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ローズ　X−IZM）	4,847,000	ONZ−Ⓢ	ALL、P×11 90×2負けなし
2	ストリートファイターZERO3（ケン　X−IZM）	4,280,800	ONZ−Ⓢ	ALL、P×6 90×2負けなし
3	ストリートファイターZERO3（かりん　X−IZM）	4,191,800	こばしん	ALL、P×10 負けなし
4	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,896,600	吉けん	ALL、P×10 乱入キャラ有
5	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,703,000	KEN	ALL、乱入キャラ有
6	怒首領蜂（B−ショット）	209,972,780	トトンパチ	2−6 ボス手前まで
7	ブレイカーズリベンジ（タオロン）	15,240,800	KDO	ALL コンプリート
8	ワールドヒーローズ2パーフェクト（出雲良子）	17,121,700	YRI~SNmate虹	ALL、連、必、D×0、P×0

通信欄　●今回から載せていただくことになったフリーダムと申します。私は担当のLZ−SQです。ゲームをやるためのゲームセンターが少なくなってきた最近にしてはめずらしい、90%ビデオゲームの店ですので、いわきに来たときはお立ち寄りくださいませ。

ナムコPCパークレーン

群馬県高崎市歌川町8　☎（027）328−0499

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ミツルギ）	2′51″03	ASK	1c ALL
2	ソウルキャリバー（マキシ）	3′37″02	BBK	1c ALL
3	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	3′42″82	IGU	1c ALL
4	ソウルキャリバー（シャンファ）	4′16″90	ASK	1c ALL
5	ソウルキャリバー（タキ）	5′11″56	MAR	1c ALL
6	ソウルキャリバー（ヴォルド）	6′20″93	MAR	1c ALL
7	パニックパーク	103	FJX	パニックキング ジャンプハニック
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（チン、庵、タクマ）	337,800	IGU	1c ALL

通信欄　●毎週日曜日、午後4時よりゲーム大会開催中です。KOF'98やソウルキャリバーが熱きバトルを展開中、腕に自信のある方ない方問わず、誰でもどんどん参加しに来てください。
テクノドライブ入荷しました。　by　ハイスコア担当より

ゲームキッズ高崎店

群馬県高崎市中紺屋町10　☎（027）321−8258

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ソドム）	2,973,300	FAG	1c ALL
2	リアルバウト餓狼伝説2（山崎）	1,373,400	ASK	1c ALL アルフレッド有
3	ビートマニア2ndmix（エキスパート）	1,024	YUI	1c ALL 開放設定
4	ビートマニア2ndmix（ノーマル）	426,150	全てはももの為に byCOO	1c ALL BPI 開放設定　B×3
5	龍虎の拳外伝（不破刃）	3′05″22	FAG	1c ALL バースデー有
6	ワルキューレの伝説	868,190	ドラえもん	1c ALL
7	モンスターランド	3,757,940	タマ	1c ALL
8	ビートマニア2ndMIX（エキスパート）	925	㊄	1c ALL テクノ

通信欄　●今月は、ZERO3およびKOF'98に人気が集中。来月のハイスコアに期待。レトロゲームコーナーも定着し、続々と、ニューハイスコア誕生。

つくばアムス・ラボ

茨城県つくば市竹園1−8−3　エクセルビル1F　☎（0298）52−8760

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ビートマニア2ndMIX	424,351	Sat	ノーマル
2	ビートマニア2ndMIX	384,296	N³	ノーマル
3	ビートマニア2ndMIX	367,821	BOW	ノーマル
4	レイディアントシルバーガン	13,000,390	N.T	
5	エスプレイド	13,190,210	RAD	いろり　♡残×3
6	メタルスラッグ2	7,644,380	ACE	エリ
7	ストリートファイターEX2	1,945,800	TAC	春麗
8	スーパーストリートファイターIIX	1,596,200	GOU	豪鬼

通信欄　●最近、ビートマニアの申請が少ないのでよろしくお願いします。

ウイッシュボーン

宮城県塩釜市花立町22−53　☎（022）367−3051

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（マチュア、舞、草薙）	434,100	渡辺	1コイン　ALL 真吾乱入
2	ストリートファイターZERO3（ローズ）	2,523,200	遠藤	1コイン　ALL Z−IZM
3	ストリートファイターZERO3（さくら）	2,370,800	渡辺	1コイン　ALL Z−IZMノーミス
4	ストリートファイターZERO3（チュンリー）	2,199,200	金城大	1コイン　ALL Z−IZM
5	ソウルキャリバー（タキ）	3′39″80	K&K	1コイン　ALL
6	ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′46″48	KAZ	1コイン　ALL
7	ソウルキャリバー（アスタロス）	5′00″01	TOM	1コイン　ALL
8	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,733,700	渡辺	1コイン　ALL シャドウ有

通信欄　●夏休みは楽しかったですか?みなさまおまちかねKOF'98も入荷したし、ソウルキャリバー、ZERO3などどれで遊ぶか好みが別れたようでした。KOF'98の対戦でみな、盛り上がってください。

ロッキーワールド仙台

宮城県仙台市青葉区中央3−8−33ピースビル南町通り1F　☎（022）263−6901

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（B−ver）	12,455,540	H.F	ALL SHORTY×3
2	ストライカーズ1945 II（疾風）	2,921,600	デスメタルウーハー将軍	ALL
3	エスプレイド（相模祐介）	22,031,530	H.F	ALL
4	Gーダライアス	30,650,320	C−12　ブンブン銀座	ALL
5	スペースボンバー（B−ver）	4,166,600	LFY−POP−XYZ 200回おめでとう	5−3 ノーマルタイプ
6	ソウルキャリバー（ナイトメア）	2′36″85		ALL
7	サイキックフォース2012（ゲイツ）	3′41″62	G·S	ALL
8	ブレイカーズリベンジ（SHO）	23,424,100	CFS	ALL

通信欄　●ビートマニア2ndMIX入荷しました。みなさまのご来店お待ちしております。
P.S. ランドメーカーも入荷しました。デイトナUSA2が1プレイ100円になりました。

ワンコインA館

秋田県秋田市手形字山崎町8−17　☎（018）831−5451

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ミツルギ）	2′08″77	魔人ハンター使用 AGT−FJK	ALL
2	ストリートファイターZERO3（キャミィ）	4,273,500	浅川悠非公認FC会長REI	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	459,300	あおい紫	ALL（テリー、アテナ、舞）
4	ブレイカーズリベンジ（タオロン）	6,884,300	あおい紫	ALL
5	ティンクルスタースプライツ	1,541,600	帰ってきたあおい氏脆弱説　DNA	ALL ストーリーモード
6	ストリートファイターEX2（ケン）	1,978,700	VHS	ALL シャドウ有
7	バトルガレッガ	14,535,940	KOA	ALL
8	エアガイツ（YOYO陽子）	114,540	遠征初プレイスコア AGT−FJK	ALL

通信欄　●UNO氏、URD氏、FJK（N）氏、ご来店ありがとうございました。また一緒に遊びましょう。●さて、そろそろAMショウの時期ですが今度はどんなゲームが出るでしょうか?敷居が低く、奥行きのあるモノを望みます。●8月現在BM2激ヒット中です。　Ⓣ

プレイランド・ドリーム

福島県いわき市常磐湯本町天王崎1−130　☎（0246）43−7222

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京、紅丸、大門）	561,200	大平・Hです。	1c ALL
2	バーチャストライカー2 '98Ver.（イングランド）	+14	岡本　博志	1c ALL
3	ストリートファイターZERO3（さくら　X−ISM）	3,763,800	M.H	1c ALL
4	ストリートファイターZERO3（ブランカ　X−ISM）	3,727,300	T.S	1c ALL
5	ストリートファイターZERO3（さくら　V−ISM）	3,456,900	M.H	1c ALL
6	ストリートファイターZERO3（さくら　Z−ISM）	3,619,500	M.H	1c ALL
7	ストリートファイターZERO3（コーディー　Z−ISM）	3,325,600	スコア担当なっちゃんLV3	1c ALL
8	ストリートファイターZERO3（かりん　Z−ISM）	3,236,800	M.H	1c ALL

通信欄　●最近、ZERO3の地区、全国大会の話を聞いてか、ハイスコア対戦共に熱くなってます。あと御名方守夫さん、笹川武さん、大平洋さんハイスコア協力ありがとうございます。　（なっちゃんLV3オレね）

ゲームパーク江古田店

東京都練馬区栄町４－７西村ビル２Ｆ ☎（03）3991－6025

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作いろり）	35,263,230	H.K	ALLノーミス
2	エスプレイド（相模祐介）	26,363,920	CAPELA	ALL残×4
3	ライデンファイターズ2（スレイブ）	107,714,130	R・F2最後の申請 CIMA	1cALL 80万落ち
4	怒首領蜂（C－L）	302,214,550	久びさの3億台 CIMA	2－7 またもや火蜂
5	ヴァンパイアセイヴァー2（フェリシア）	1,040,300	格ゲー申請者久々? つる姫	ALL
6	エレベーターアクション	91,000	中野龍三	2－4
7	ソンソン	10,178,240	STG初の1000万点 PZR	15周目 イチゴのがし×1
8	ボンバーマンワールド	2,449,400	MIYOKO	

通信欄 ●We will miss you. We suffered a great grievance because you passed away. Please protect us.
DADDY WE LOVE YOU!

ゲームセンターニュートン

東京都板橋区志村３－24－３ 高橋ビル１Ｆ ☎（03）3558－9766

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,755,400	ABA	ALL シャドウガイスト
2	ストリートファイターEX2	1,685,500	ABA	ALL D.ダーク
3	ストリートファイターEX2	1,725,900	鷹の団切り込み隊長 ガッツ	ALL シャロン
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	347,500	マッチ 片手でプレイ	ALL サイコソルジャー
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	385,200	アイス 片足でプレイ	ALL オロチチーム
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	382,200	鷹の団所持品 ベヘリット	ALL 親父チーム
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	395,400	KOF遠征求ム マッチ	ALL 庵チーム
8	バーチャファイター3tb	1'49"05	メスター	ALL カゲ シングルモード

通信欄 ●9月20日、KOF98大会（個人戦）9月27日、KOF98大会（3on3）やります。エントリーはTELか来店してください。

ゲームランド・コンティニュー

千葉県千葉市中央区春日２－25－１ 竹久ビルＢ１Ｆ ☎（043）242－5525

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー（ストローマン×3中級）	4,367,140	TAK－ALAN	ALL
2	バトライダー（カーペット×3中級）	5,061,000	TAK－ALAN	ALL
3	ライデンファイターズ2（ヘルダイバー）	29,809,810	TAK－ALAN	5面 連付
4	エアガイツ ジャンゴ（得点）	82,340	SGLベルガー憲王	ALL
5	エアガイツ ティファ（得点）	115,290	SGLベルガー憲王	ALL
6	ストリートファイターEX2（春麗）	1,913,300	軍人	ALL
7	ストリートファイターEX2（ケン）	1,536,900	TAK－ALAN	ALL
8	エアガイツ ジャンゴ（タイム）	4'46"53	SGLベルガー憲王 "Syn"	

通信欄 ●次回から申請数が5項目になりますが、密度の高いハイスコアを目指し、がんばりましょう!!
最近忙しくてゲームやってない店員 刃心 忍

アミューズメントセンター・ブリッジ

東京都国立市富士見台１－16－８セクションビル１Ｆ ☎（042）576－3362

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	GダライアスVer.2	35,369,750	AKIRA teamYAKSA	1c,ALL ZONE:λ
2	GダライアスVer.2	41,800,930	SGL－DHA	1c,ALL ZONE:ν
3	GダライアスVer.2	43,091,420	SGL－M.O	1c,ALL ZONE:ν
4	GダライアスVer.2	39,179,580	AKIRA teamYAKSA	1c,ALL ZONE:ξ
5	GダライアスVer.2	53,948,060	SGL－BEF	1c,ALL ZONE:o
6	エスプレイド	23,116,980	REF@BEL	1c,ALL 美作いろり使用
7	デイトナUSA	3'43"47	ぎるはま㊥隊長㊎㊒	上級 ハードカー MT T.A.
8	ビートマニア2ndMix（Hip→S－Mix→Mini→Ra.2）	447,600	やなぞう	1c,ALL AL_PB+BB

通信欄 ●今回、レイシルとソウルキャリバーも入れたかったのですが、スペースがなく断念しました。遠いところからご来店くださったハイスコアラー（特にシューター）の方々、本当にありがとうございました。みなさまとまたお話できればと思っています。でわ。 8月9日 店員N

アミューズメント・ジャスパ

東京都板橋区仲宿64－４ ☎（03）3964－3008

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵、クラーク、ロバート）	512,900	k.k 垂直JCD→立ちD コンボ代等	1コインALL byさいしゅう
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（チョイ、ロバート、バイス）	440,800	k.k 京らく落とし ひたすらに コンボ犬	1コインALL by 京
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（クラーク、バイス、ロバート）	409,700	k.k 文句あるのか！よゆー?大会こいよ	1コインALL ゲームで勝負だ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、庵、クラーク）	457,100	M.Y ネギなげてんじゃねーよっ!	1コインALL なぜにいおり?
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、庵、クラーク）	455,200	M.Y えっ!?マジで切り裂きさん…	1コインALL 別れたの?（笑）
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（ロバート、庵、クラーク）	450,100	M.Y 次の大会が楽しみですね♡	1コインALL がんばりまーす。
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵、紅丸、クリス）	390,100	ANK ウキャ男でーすウキャキャ!	1コインALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵、紅丸、クリス）	382,700	ANK 最優勝選手お前もへべ ことしか書い	1コインALL てねーじゃん?

通信欄 ●この前店のクーラーがぶっこわれてイヤっちゅうほど夏を体感した僕ですがこの前は「私とゲームどっちが大事なの」と彼女にきかれ、「ゲーム」と答えたら別れるハメになりました。一年ちょいのお付き合いでしたがさようなら。（超実話）笑いが止まりません。

ポールポジション

千葉県千葉市中央区春日２－25－５ 三央第一ビルＢ１Ｆ ☎（043）203－1057

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作いろり）	28,844,080	チーズバーガー80円♡	ALL 残×2
2	バトライダー（上級コース）	19,806,320	ラブリーマック65円♡	ALL バロン ストローマン 量
3	バトライダー（一般コース）	6,286,100	SGL－ベルガー憲王	ALL カーペット×3
4	レイフォース	5,808,300	K.O	ALL ㊟
5	ガイアポリス	12,411	KSD－社長木野④	ALL ㊟ エレイン・シー
6	ピットフォールII	1,566,560	ALT－ 木之本まいん	1cALLノーミス 100万有
7	ナムコクラシックVol.1（ギャラガ・アレンジ）	1,105,320	CKL－ESK	ALL 残×3
8	忍者くん魔城の冒険	3,148,090	サルげし（40点）	70面 連あり

通信欄 ●新製品、レゲー問わずハイスコア受け付け中！
みなさんドシドシ申請してください。お待ちしております。
当店ホームページにてレゲーリクエスト受付中。
http://www02.So-net.jp/~PPOS/

GAME DEL・RAY南口店

東京都保谷市ひばりが丘１－４－３外山ビル１・２Ｆ ☎（0424）24－3703

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,041,600	K－T	ALL（Z－ISM）
2	ストリートファイターZERO3（M・バイソン）	1,842,600	負け犬DAJ	ALL（X－ISM）
3	ストリートファイターZERO3（JUNI）	1,945,600	否	ALL（Z－ISM）
4	ストリートファイターZERO3（かりん）	1,789,800	関東人	ALL（V－ISM）
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵・ちづる・京）	422,100	GST	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（舞・アテナ・チャン）	403,000	アブラバー	ALL
7	ビートマニア2ndMIX（エキスパートTECHNO）	1033-152-1-9	TTS.	ALL
8	レイディアントシルバーガン	7,813,930	OKP	STAGE2まで 連付き

通信欄 ●夏も終わりです。そして秋はAMショーから始まりますね。新作ゲームに超絶期待です。とりあえず、DAJ君お金貯めなさい。いつでも待ってるぞ（ウソ）HPもよろしくね。http://www.alpha-net.or.jp/users/Jths7714/DELRAY.htp。 店員じぇい

アミー

東京都板橋区赤塚新町１－22－４ ☎（03）3977－0202

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リベログランデ（イタリア）	+17	S.B	ALL
2	メタルスラッグ2	5,694,190	ACE	ALL
3	ストライカーズ1945II（J7W）	1,826,800	AAA	2－6
4	ストリートファイターEX2（ケン）	1,850,400	専門学生	ALL
5	ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	3,115,400	専門学生	ALL
6	ストリートファイターZERO3（ソドム）	3,098,600	フロリダのサソリ	ALL
7	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,646,600	ホ・フマン	ALL
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（イオリ、京、マチュア）	375,900	M・T	ALL

通信欄 ●今の新KOF98の「一人勝ち」って感じ！ほかの業者さん頑張って面白いソフト作ってください。特にここのところセガが元気ないですね！頑張れ!!湯川専務、負けるな!!湯川専務、フレフレ湯川専務!!!
今秋のゲームショー楽しみにしています。

ゲームスポットプレイステーション

千葉県旭市二字八石東6356-18 石橋ビル1F
tel.0479-62-7720



・6/26にオープンしたての新しいお店です。
・ビデオゲームメインですのでぜひいらしてください （店長）

AMランド・ケンタゴン

東京都新宿区百人町１－10－７一番街ビル１Ｆ ☎（03）5386－2460

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン（4面コース）	21,726,480	TAR	ALL
2	レイディアントシルバーガン（2面コース）	17,462,900	B級シューター山本	ALL
3	エスプレイド（J－B 5th）	24,902,080	素人シューターMSA	ALL ㊟ 1ミス 3面790万
4	ストライカーズ1945II（疾風）	3,104,200	DAB.S	ALL ㊟ 残×1
5	ストライカーズ1945II（モスキート）	3,013,400	G.F店員	ALL ㊟ 残2 1周15千万
6	怒首領蜂（C－TYPE）	494,356,950	SDD－DON	ALL ㊟ 残1 SHOT強化
7	ライデンファイターズ2（スレイブ）	114,284,310	まだまだ現役 VULM－㊥DON	ALL ㊟
8	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	16,225,990	魚TAK	ALL ㊟ 鳥288万 勲章落ち

通信欄 ●悪魔の申し子とまで云われた、バイトのZが旅立ってゆきました。新しい職場の方々に心から同情いたします。新たにケンタ四兄弟に加わったのは、プリティ林。彼の活躍（?）に乞う御期待!!
http://village.infoweb.ne.jp/~fwhn3419 アクセスしてね～♡

ゲームインナミキ明大前

東京都世田谷区松原２－27－14 ☎（03）5300－5747

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	豪血寺外伝（陳念、才蔵）	1,814,000	NST－まさやん	ラスボス落ち
2	ストリートファイターEX2（七瀬）	1,920,900	NST－まさやん	ALL P×9
3	デイトナUSA（初級、レース）	2'14"87	USA	ALL
4	デイトナUSA（初級、T.A）	2'16"85	NST－にっき～	ALL
5	デイトナUSA（中級、レース）	3'02"47	DYN	ALL
6	デイトナUSA（中級、T.A）	2'56"52	ZNA	ALL
7	デイトナUSA（上級、レース）	3'57"67	K.Y	ALL
8	デイトナUSA（上級、T.A）	3'47"25	MBK	ALL

通信欄 ●バーチャストライカー2'98が対戦3台に増えました。待ち時間が少なく対戦できますので、近くにいらした際は、ぜひ遊びにいらしてください。KOF'98も対戦2台、1プレイ50円です。

アミューズメントスクエア・アルファ

東京都板橋区中台１－36－２ ☎（03）5398－3503

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	2,842,600	モーニング娘♡最高	1コインALL かりん使用Zイズム
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	475,000	モーニング娘♡最高	1コインALL 庵チーム使用
3	ストリートファイターEX2	1,882,100	モーニング娘♡最高	1コインALL シャドウガイスト
4	NEO.Mr.Do	671,850	S・H	1コインALL
5	ファンタジーゾーン	10,733,000	たかじょゆうき。	19面（3周目2面）ゲームオーバー
6	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,450,100	TVゲーム攻略本サークル魔剣道・攻略担当	全面1コインALL 藤崎詩織使用
7	熱血硬派くにおくん	558,950	超熱血ゆうくん（小平出張ゲーマー）	難易度＝普通 5周目4面終了
8	熱血硬派くにおくん	743,000	超熱血ゆうくん（俺が世界チャンピオンだ）	難易度＝やさしい 7周目3面終了

通信欄 ●うちのお店はレトロゲームが大充実！しかも毎週毎週、基盤入替。もちろん最新ゲームも多数有り。あとプライズ機（UFOキャッチャー等）も多数設置、人気景品がイッパイ！ご来店お待ちしてます。
by. 8月でバイバイキーン！の店員（フドちゃんハイスコア感謝）

ゲーム・コンドル駒形本店

静岡県静岡市駒形通り1－1－33　☎（054）253－0161

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	10,104,510	MUA	祐介 ラスト死
2	エスプレイド	15,226,630	シルバーガン1コインクリア　如月涼	J－B5th ALL
3	エスプレイド	18,032,800	SZX	いろり ALL
4	バトライダー	10,241,530	前回はラスボス涼	アドヴァンスド ラスボス
5	バトライダー	7,301,610	前回はラスボス涼	スペシャル 18面
6	リアルバウト餓狼伝説2	1,413,000	EFC	ヤマザキ ALL
7	リアルバウト餓狼伝説2	1,304,300	アルテミス	ジョー東 ALL
8	ストリートファイターZERO3	2,449,800	前回のカサ盗まれた人涼	ケン　V－ISM ALL

通信欄　●ハイスコア出してくれる人間がいません。みんな、自分の限界に挑戦しようじゃないか。
　対戦麻雀大会を行う予定です。

GAME OFFいろは

静岡県浜松市高丘東1－1－3　☎（053）439－4536

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（美作いろり）	29,096,940	SRREAM KCL	1coinALL 1ミス
2	エスプレイド（相模祐介）	22,527,630	SRREAM-KCL	1coinALL
3	怒首領蜂（Aタイプ）	415,701,060	SRREAM-KCL	全2周ALL L強化　残×1
4	怒首領蜂（Cタイプ）	458,936,590	SDD LOX －APEX	全2周ALL S強化　残×2
5	デイトナUSA（中級）	2'57"52	MYA	HARD MT タイムアタック
6	セガラリー2（チャンピオンシップ）	4'00"73	野田名人会CGZ	プジョー　MT
7	サイキックフォース2012（刹那）	3'39"07	M.N	1coinALL
8	マーヴルVSカプコン シャドウレディ・ウォヴァン	1,846,700	ZEX	1coinALL

通信欄　●暑い暑い毎月みなさん元気ですかぁ？熱いといえばソウルキャリバー!!ラスボスも燃えてるぜ!!これぞ打首獄門切捨御免のゲームキャラはやっぱりタキ。ソフィーティアも捨てがたいが0.5ゲーム差でやっぱりタキでしょう。　by　ラヴラヴタキ、くのいちプレイ求ム♡

ゲームinプリンス

静岡県清水市天神1－2－6　☎（0543）64－8012

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド（相模祐介）	24,806,160	SDD-AUK KED	ALL フルオート
2	エスプレイド（J－B　5th）	24,306,490	SDD-AUK KED	ALL フルオート
3	エスプレイド（美作いろり）	31,122,050	SDD-HUD KED	ALL フルオート
4	レイディアントシルバーガン（ステージ2）	12,347,990	TSY-YUI	ALL
5	レイディアントシルバーガン（ステージ4）	18,712,3'0	SDD-ILL かえで.I	ALL
6	バトルガレッガ（ボーンナム）	15,137,190	SDD-KED	2-4 エクステンドモード
7	ダイナマイト刑事2（ジーン）	215,590	いまだクリアできず？ ASABEASABE	ラスボス
8	天地を喰らう（劉備）	4,433,900	DOM よくバグるんだ。	ALL

通信欄　●バイスがイケてます（クロイ○じゃないよ）
　KOF'98、5台、ZERO3が1台というちょっとかたよりすぎカナ？あと、オラタン、2ndMIX、キャリバー、PF2012、あります。マロやん　16日ガンバレ　おわり。

ビッグウェーブ御殿場駅前店

静岡県御殿場市新橋1991　☎（0550）83－6740

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（社、庵、山崎）	502,700	ホシノルノスト にっしー♡	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（オヤジチーム）	453,300	K.M	ALL
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（日本チーム）	415,500	XYZ	ALL
4	ソウルキャリバー（アスタロス）	2'05"37	TSU	ALL
5	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	3'12"38	SMKwith 神岸あかり	ALL
6	ソウルキャリバー（シャンファ）	3'20"12	SMKwith 月島瑠璃子	ALL
7	サイキックフォース2012（刹那）	2'20"99	XYZ	ALL
8	サイキックフォース2012（エミリオ）	2'50"01	XYZ	ALL

通信欄　●今年の夏は、K.O.F'98&ビートマニアが超アツイ!!これで大会ができればいうことないのに・・・。
P.S.常連のみんな、サイキックフォースもやろう。じゃないと、AYK君がかわいそうだから!?　店員MRT

プレイシティキャロット伊勢佐木町店

神奈川県横浜市中区伊勢佐木町3－95　☎（045）252－1164

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	タイムクライシス2（SOLO）	1,213,080	KEI	13'44"75 1cALL
2	タイムクライシス2（LINK）	1,447,320	KEI&KYU	13'16"31 1cALL
3	セガラリー2	4'03"55	手塚　成	LANCIA MT
4	ダウンヒルバイカーズ	1'39"60	FORCE HORN	スピードコース ルイス
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,183,400	SIZ	李　香緋 1cALL
6	モトクロスGO!	3'17"18	FUM	上級 YZ250性能UP
7	マーヴルVSカプコン	2,048,200	142	ロックマン& ウォーマシン
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ'97	619,400	H・M	暴走庵・マリー・チャン　ALL

通信欄　●祝、リニューアルオープン！と自分で言うのも何ですが、3年越しの願いがようやく叶いました。というワケでオープン記念として、あの幻のゲーム（嘘）スティールガンナーを設置しました。最近2はみかけるけど1がないと泣いている君！今すぐPC伊勢佐木町へ。

ゲームプラザニューヨーク大船店

神奈川県鎌倉市大船1－22－26大船会館2F　☎（0467）44－0027

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2021（エミリオ）	5'30"79	BON	ALL
2	サイキックフォース2021（刹那）	2'08"87	むつべ	ALL
3	ル・マン24（917K）	3'14"36	ストライカーズ研究会発足！	ALLスプリントサーキット
4	メタルスラッグ2	4,713,820	H.K	6面ボス第2段階
5	アストラスーパースターズ（ステラ）	37,913,600	うらまんじ ウラマンジ	ALL 裏卍スペシャル
6	怒首領蜂（タイプC）	394,335,470	またクリアできず TBA㊧	2－7ショット強 ショボショボ
7	ストライカーズ1945II（震電）	1,600,700	○○○が1周150万しかも残0だってさ？	2－3 だらしなく全滅
8	ストリートファイターEX2（七瀬）	1,463,700	えー俺より点効率が低いのに？それ本当かよ。	ALL

通信欄　●当店では、毎週日曜日ゲーム大会を行っています。参加希望のお客様は奮ってご参加ください！また当店の優勝者は鉄拳3大会→トロイカ氏、マーヴルVSカプコン大会→栗栖氏、バーチャロン2大会→DK→01氏、ストIII2ND大会→佐藤氏になりました。

アミューズメントkids

神奈川県川崎市幸区下平間202　☎（044）556－3665

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,385,000	KEN・T　最高！	ALL アルフレッド
2	リアルバウト餓狼伝説2（テリー・ボガード）	1,287,200	KEN・T　最高!!	ALL アルフレッド
3	リアルバウト餓狼伝説2（ギース・ハワード）	1,249,200	KEN・T　最高!!	ALL アルフレッド
4	リアルバウト餓狼伝説2（ダック・キング）	1,230,900	HIROSHI	ALL アルフレッド
5	リアルバウト餓狼伝説2（ビリー・カーン）	1,226,000	MEGUMI	ALL アルフレッド
6	リアルバウト餓狼伝説2（リック・ストラウド）	1,216,700	MEGUMI	ALL アルフレッド
7	アストラスーパースターズ（レタス）	33,931,800	Y・M	ALL（10:23'75）
8	ドンキーキング	198,700	MEGUMI	9－1

通信欄　●ザ・キング・オブ・ファイターズ98とソウルキャリバーのハイスコアを始めました。申請よろしくお願いします。

ゲーム・テックイン

神奈川県小田原市国府津2521－1飯塚商事ビル2F　☎（0465）49－6535

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（X－ISM、春麗）	3,437,600	386	ALL
2	ストリートファイターZERO3（Z－ISM、ロレント）	3,063,900	エレガント吉田	ALL
3	ストリートファイターZERO3（V－ISM、ロレント）	2,459,600	エレガント吉田	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（京、紅丸、五郎）	404,600	SHC	
5	サイヴァーン（ヘリオス）	18,726,600	KAZ	1cALL
6	ブレイジングスター（ウィンディナ）	32,846,260	怒首検事	
7	ストリートファイターEX2（ハヤテ）	1,935,400	ENP	ALL
8	スターグラディエイター2（レイン）	296,400	KAZ	1cALL

通信欄　●今月から、当店もゲーメストに載せて頂くことになりました。
　KAZさん、毎日欠かさずご来店ありがとう！3カ月皆勤は、表彰ものでございます。そのほかの常連さんの方も、毎日、本当にありがとう。
　E、吉田、スコアも勉強もガンバレ！

ICサービス千歳船橋店&経堂店

東京都世田谷区船橋1－14－2　☎（03）3426－8528

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	427,800	GUN-HO-GUNS	マチュア、タクマ ブライアン　船橋
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	416,000	パワーグラデーション	マリーアテナハイデルンALL船橋
3	リアルバウト餓狼伝説2（李　香緋）	1,429,200	MIU	アルフレド有り ALL　経堂
4	リアルバウト餓狼伝説2（ジョー東）	1,277,300	M.K	ALL　経堂
5	エスプレイド（祐介）	22,327,080	AHO	ALL　船橋
6	エスプレイド（J－B　5th）	21,343,920	AHO	ALL　船橋
7	ストライカーズ1945II（ハヤテ）	1,402,200	AHO	2－1　船橋
8	ストライカーズ1945II（ライトニング）	1,345,800	AHO	2－1　船橋

通信欄　●この不況のなか、なんとかなるよ絶対大丈夫だよとやってきた狛江店ですが6月をもって閉店しました。長い間ありがとうございました。なお船橋と経堂はこれからも元気にやっていくのでみな遊びに来てね。不況や家庭用になんて負けないんだからぁ！　by　店員m

ACシール神楽坂店

東京都新宿区神楽坂2－10　カグラヒルズ1F　☎（03）3267－8041

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	レイディアントシルバーガン（STAGE2選択）	14,413,310	SGL－フノーメンーVEG㋜	連回ALL
2	レイディアントシルバーガン（STAGE4選択）	21,033,940	TAR=たあ	連回ALL
3	バトライダーVer.B（上級コース）	11,701,160	SGL-FB-GIL	ALL マリアのみ
4	バトライダーVer.B（特別コース）	8,167,170	VTF－INO（来店記念）	ALL フェイズ10
5	ストライカーズ1945II（Ki84）	2,866,100	超現実逃避ZSM	ALL　残1ボ1
6	プチカラット（うでだめし・ふつう）	19,649,910	TBR－プチカラットを世に知らしめる会	ALL　シスト
7	スプラッターハウス	1,243,600	サクラコーJKR（トリーシャ命）	ALL
8	ニューマンアスレチック（ミサイルトス）	404.00	CYT	

通信欄　●最近シルバーガン以外のシューティングがさっぱりです。コレ書いてる現在ではグラII、IIIが入ってたりしますが掲載時にあるかどうかは超ビミョウです。新作に期待するしかないですかね。とりあえずはRF JETから。　担当：VEG㋜

コスモメディア蒲田

東京都大田区西蒲田7－4－7　成田ビル2F　☎（03）3734－1367

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	バトライダー	2,416,560	調子が悪くLV5にやられる。PST	ノーマルコース ステージ5㋥有り
2	レイストーム（RG－1）	14,182,050	ボンバー100万落ち SIN-CAN	㋥有りALL
3	エスプレイド（いろり）	12,726,640	HLS	㋥有りステージ5
4	ヴァンパイアセイヴァー2	15,557,600	2週間ぶりダー羅な奴は出してないぞKMR	ALL
5	堕落天使（灰児）	341,600	俺様がダラ天BOY	ALL
6	ストライカーズ1945II	316,900	甲斐智先生キャラデザイン最高!STM	㋥無し
7	ガーディアンフォース	3,721,390	Z.S	㋥有り
8	閃激ストライカー	131,798,850	A.S	㋥有り ステージ2－4

通信欄　●当店コスモメディア蒲田では新作のデイトナUSA2、KOF98入荷。オールド物ではアンダーバーコップス、フリッキーゲイン、グランドロードランナー3などいろいろそろえておりますので一般のお客様からマニアのお客様までぜひご来店ください。お待ちしております。

ゲームインみとや三河島店

東京都荒川区西日暮里1－37－17　☎（03）3806－0019

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	2,549,900	スマイルエックス K.N	3面後カイリ乱入
2	ストリートファイターEX2（Dダーク）	2,395,600	コギャルハンター DAI	3面後カイリ乱入
3	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,059,800	カイリ出てください K.N	カイリなし やる気なし
4	鉄拳3（吉光）	1'09"81	昔のスコアです K.N	
5	バトライダー（カーペット、バロン、アダム）	19,261,430	UGG-SIN	
6	マジカルドロップ3（ひたすら、フツウ）	31,605,498	T.I	超人
7	スペースボンバーVer.B（3号機ロングアーム）	6,696,200	ボンジュール K.N	6－4で死亡 ゴッド大統領
8	エスプレイド（J－B　5th）	23,915,550	YES	残ライフ4/6

通信欄　●初めまして。今回から集計店となった「ゲームインみとや三河島店」です。EX2のスコアが一時アツかったのですがカイリのおかげで冷めました。それでもザンギであきらめなかったK.N君が良いスコアを出してます。　スコア担当　亀井

ファイナル松任店

石川県松任市安田町38－1　☎（076）275－0523

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ゴウキ　Z－ISM）	2,562,800	K.A	1クレジット改造なし・ALL
2	ストリートファイターZERO3（バルログ　Z－ISM）	2,416,800	M.K	1クレジット改造なし・ALL
3	ストリートファイターZERO3（ソドム　Z－ISM）	2,273,800	BBB	1クレジット改造なし・ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アンディ・テリー・ジョー）	564,000	AHO	1クレジット改造なし・ALL
5	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,896,300	HIR	1クレジット改造なし・ALL
6	マーヴルVSカプコン（ウルヴァリン・ロックマン）	2,517,400	HIR	1クレジット改造なし・ALL
7	メタルスラッグ2	4,900,230	HIR	1クレジット改造なし・ALL
8	パズルボブル	35,561,110	FNL	1クレジット改造なし・30面

通信欄　●「中学生は法律でゲーセンに入ることが禁止されている。みつけ次第、連絡してくれ」という無知な中学校教師の一言で始まった今年の夏休み。こんなレベルだから生徒にナメられるんだなあと思いつつ、当店では不当な圧力とは徹底的に闘いますヨ！　by　店長

プレイシティキャロット豊橋店

愛知県豊橋市駅前大通り1－12　☎（0532）55－8611

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー（ハード設定）タイムアタック	3'13"15	CAN	1コインALL ソフィーティア
2	ソウルキャリバー（ハード設定）タイムアタック	3'16"12	BOM	1コインALL キリク
3	ソウルキャリバー（ハード設定）タイムアタック	3'36"07	ZAV	1コインALL ミツルギ
4	ソウルキャリバー（ハード設定）タイムアタック	3'49"88	CAN	1コインALL ヴォルド
5	ソウルキャリバー（ハード設定）タイムアタック	4'17"67	MIC	1コインALL ナイトメア
6	ソウルキャリバー（ハード設定）タイムアタック	4'48"45	Y・T	1コインALL マキシ
7	ソウルキャリバー（ハード設定）タイムアタック	4'58"61	S・I	1コインALL シャンファ
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,593,000	スクーターで10時間通りすがるのるたまあ	古式使用 EASYモード

通信欄　●るたまあ♡さん、遠征ありがとうございました。いろいろお話しできて、楽しかったです。ぜひまた来てくださいね。読者のみなさんも、遠征お待ちしてます。当店名物だった雑記帳も復活いたしました！何か書いてくださいね（誹謗中傷はダメ）。お待ちしてます。

ゲームプラザ・トンガ王国

愛知県名古屋市中村区則武1－16－8第1Uコーポ1F　☎（052）452－0304

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ダイナマイト刑事2（エディー・ミッション3）	115,380	恐怖の大王	ALL
2	ロジックプロ	28,290	柚伊加－ほなつ 神居吉澤	ALL 2Pがわ
3	ソウルキャリバー（ナイトメア）	2'41"97	愛知の中村正徳ことCAV　お前ら俺が学	がないからっぴ（略）ALL
4	ストリートファイターEX2（七瀬）	1,942,200	ロリパワー全開 KJS－竜翠玉	ALL
5	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,883,800	OGA－オガール	ALL
6	スペースボンバーVer.B（1号機）	7,790,000	NGK－T畑	ALL　連付 カシュオン？×1
7	サイキックフォース2012（エミリオ）	2'32"31	KUS－竜翠玉	ALL
8	サイキックフォース2012（バーン）	2'26"56	KUS－竜翠玉	ALL

通信欄　●夏休み中帰省や、旅行のおりにご来店してくださった方々、ありがとうございました。またのご来店をお待ちしております。さて、毎月第三土曜日午後2時30分からのオラタン大会、参加人数が減ってきちゃってます。お願いです。みなさん参加してください。

マジカル・カプコ豊田店

愛知県豊田市東山町1－5－1グリーンシティ3F　☎（0565）88－8020

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	MSH vs SF	3,250,200	ナノブー	ウルヴァ&リュウ 1コイン　ALL
2	ポケットファイター	2,772,200	いぬ	レイレイ使用 1コイン　ALL
3	マーヴルVSカプコン	2,423,100	M.C	リュウ&シャドウ 1コイン　ALL
4	ストリートファイターIII 2nd	5,613,300	M.C	ユン使用 1コイン　ALL
5	ストライカーズ1945II	2,118,000		ハヤテ使用 1コイン　2－6
6	スペースボンバーVer.B	5,495,900		ノーマルアーム 1コイン　6－4
7	レイディアントシルバーガン	7,110,150		ソードボタン㊙ ステージ2　6面
8	ダイナマイト刑事2	107,640	勇者ダ・サイダー	ブルーノ使用 03　ALL

通信欄　●祝!!『カプコンなんです！』ゲーメストの30日発売号に当店情が載るので～す♡ほかのカプコン系列のお店もドカーンと載ってます。全国各地のカプコンスタッフと仲良くなってみてはいかが！地図も載ってるはずなのでみなさまど～んとヨロシクね♡♡

アミューズメントJ・大垣店

岐阜県大垣市築捨町3－119　☎（0584）88－0862

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（リュウ）	1,870,900	BEE	ALL Z－ISM
2	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	1,597,400	AB.	ALL Z－ISM
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（チャン・ラッキー・ハイデルン）	310,400	NOM	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（庵・クリス・社）	302,500	ZIR	ALL
5	ソウルキャリバー（ナイトメア）	3'27"07	T・Y	ALL
6	サイキックフォース2012（エミリオ）	5'18"27	KAZ	ALL
7	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,852,600	Y・Y	ALL
8	エスプレイド	7,691,200	小城とうふ店	1コイン

通信欄　●ストZERO3、KOF'98、ソウルキャリバーなどの新作も入荷し、対戦格闘はますます盛り上がっています。格闘以外では、シール機の新フレームや各種景品など入荷してます。お近くに来られた際には、ぜひご来店ください。

ゲーム・ブルース

岐阜県大垣市高屋町1－43　第1ビル1F　☎（0584）82－6196

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,312,500	SS?	1cALL
2	スターグラディエイター2（G・ビルシュタイン）	5'56"51	TOM社長	1cALL
3	スターグラディエイター2（シェイカー）	232,300	グリスボン（バカボン？）	1cALL
4	メタルスラッグ2	3,792,540	N.D	
5	ストリートファイターEX2（七瀬）	1,799,400	KLY氏	1cALL
6	レイディアントシルバーガン	9,035,590	おかもとさん	STAGE?
7	ブレイカーズリベンジ（SHO）	9,091,900	S.F	1cALL
8	バーチャロンオラトリオタングラム（クリスボック）	3'47"72	グリスボン（1500円店長ご借りました）	1cALL

通信欄　●みんな対戦に燃えてハイスコア出ないっス。もっとバカボンくんにはがんばってもらわないといけないみたい。シクシク、せっかく新作もオール50円なのにぃ－。でもKOF'98は盛り上がって朝から対戦とまらないね、まっきー！ZERO3は…だめじゃ。

プレイステーション・プラスワン

新潟県白根市大字小坂148－1　☎（025）373－8634

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（サガット、Z－ISM）	3,083,400	NAL－NED	ALL
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、裏社、イオリ）	718,700	D－H	真吾有り ALL
3	アストラスーパースターズ（レタス）	28,767,500	GSR－EVO	ノーミス ALL
4	レイディアントシルバーガン	19,633,650	長岡人ANDET－H・T	4ルート ALL
5	エスプレイド（美作いろり）	26,894,320	HIDE－BU	残×4/6ALL 120万オチ
6	レーシングジャム（WRX　中級　T・T）	1'53"339	ID4	ALL
7	レーシングジャム（WRX　初級　T・T）	2'05"500	酒井Micky㊍	ALL
8	パズルボブル4（パズルモード）	225,115,700	YOU	イージー設定 ALL

通信欄　●イヤー暑いっスネ。今年は梅雨明け遅いけど一体どーなってるんでしょう？困ったモンです。それはさておき、スコア出しに来てくれた方々ドウモアリガトーです。またヨロシクネ♡期待してます!!

AMパーク・タカラ島アルプラザ小松店

石川県小松市園町ハ23－1アルプラザ平和堂2F　☎（0761）24－0260

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（かりん）	2,529,800	HRP	ALL（Z－ISM）
2	ストリートファイターZERO3（ソドム）	2,168,900	777	ALL（Z－ISM）
3	サイキックフォース2012（刹那）	2'14"17	NAG	ALL
4	サイキックフォース2012（エミリオ）	4'36"36	K.K	ALL
5	ストリートファイターEX2（D.ダーク）	1,705,000	K.O	ALL（S－ガイスト有）
6	ストリートファイターEX2（ザンギエフ）	1,552,500	777	ALL（S－ガイスト有）
7	リアルバウト餓狼伝説2（山崎竜二）	1,389,000	AIC	ALL
8	マーヴルVSカプコン（S.レディ&チュンリー）	2,846,800	Y.Y	ALL（MSHハルク有）

通信欄　●当店では、奇数月のビリヤード大会のほかに、偶数月の日曜日には月一のフリープレイ大会か、対戦大会を実施中です。毎回違う対戦台のフリープレイと大会のゲームオリジナルグッズを目指してください。ほかにも常時イベントを実施していますので、よろしく！

イッポードーゲームステーション

静岡県藤枝市駅前3－4－4　☎（054）643－6450

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2	1,965,100	GGO－OO	ALL
2	マジカルドロップ3	9,999,999	KAORI	ALL
3	ラギ	290,040	SDD－KRQ	ALL
4	グラディウスII	5,420,000	SDD－KRQ	8－8 4番装備
5	ストリートファイターIII 2nd	3,925,900	TM	ALL
6	Gダライアス	37,669,330	NH	ALL ZONE－O残1
7	ストライカーズ1945II	1,652,200	SDD－KRQ	2－4
8	マネーアイドルエクスチェンジャー	1,956,181	516	ALL

通信欄　●全て1プレイ50円でやっています。人気のあるゲームタイトルもできる限りながく置いてあります。気軽に遊びにきてください。

ゲームセンターだいおう

岐阜県岐阜市宇佐南3－7－5　☎（058）274－3295

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ハイパービシバシチャンプ	42"03	はらくん	タイムアタック
2	テクノドライブ	100%（AT）	HRA	車幅感覚　状況判断　スムーズ走行
3	レーシングチャプターII	1'54"142	K・T	CROSSロード プレミアム　AT
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	304,700	H・Y	キング　京 クリス　ALL
5	ソウルキャリバー（ミツルギ）	3'24"63	KEN	ALL
6	デイトナUSA2	3'46"81	AKI	上級　ハードMT タイムトライアル
7	ストリートファイターZERO3	2,094,900	386	ALL ローズ使用
8	ビートマニア2ndMIX	365,100	A・I	

通信欄　●いや何が？って前回の通信から今回（8月9日）までに入荷したゲームの多いことって言ったらもー、ぼける隙間もないほどで、まずビシバシチャンプにビートマニア2nd、あとデイトナ2とソウルキャリバー、そのほか11種類って書き切れないから、1度来てみて！（笑）

アミューズメントJ・岐阜店

岐阜県岐阜市北一色2－1－29　☎（058）247－7980

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（コーディ）	1,614,600	LAZ	ALL Z－ISM
2	ストリートファイターZERO3（さくら）	1,456,600	BBB	ALL Z－ISM
3	ストリートファイターZERO3（ザンギエフ）	1,435,200	SIG	ALL Z－ISM
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー・アンディ・ルガール）	372,000	M・H	ALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（アンディ・ブライアン・ルガール）	348,400	M・H	ALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー・アンディ・ジョー）	302,000	ABC	ALL
7	ストリートファイターEX2（ガイル）	1,633,400	・・・	ALL
8	ストライカーズ1945II（震電）	1,316,200	民田晃士	2－2 1コイン

通信欄　●この号が出るころには涼しくなっていますが、当店ではTV台全て1プレイ50円になりました。ストZERO3、KOF'98も入荷し、バーチャストライカー2'98も追加され、店内は対戦で熱くなっています。みなさん、ぜひ一度ご来店ください。

ゲームプラザ・ファンタジー

岐阜県岐阜市岩田東3－287－3　☎（058）241－2406

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（リュウ）	4,163,300	M.T	ALL
2	ストリートファイターZERO3（ケン）	2,937,900	D.T	ALL
3	ストリートファイターZERO3（ガイ）	2,706,300	A.M	ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（山崎、クラーク、社）	462,600	K?S	ALL
5	ソウルキャリバー（ミツルギ）	2'21"52	K&S	ALL
6	ソウルキャリバー（ナイトメア）	3'23"03	S.N	ALL
7	ストリートファイターEX2（D.ダーク）	2,447,300	DIO	ALL
8	ブレイカーズリベンジ（サイゾウ）	22,977,600	LSD	ALL

通信欄　●ストリートファイターZERO3とKOF98を入荷しました。
対戦がとても盛り上がってます。腕に自信のある方はぜひ来てください。スコアもあまり出てないので挑戦してください。
ファンタジーの主、TAKAさんへ、もっと腕をみがきましょう。

ジョイランドタイトー天六店

大阪府大阪市北区天神橋 6－4－9　☎（06）351－1530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012（刹那）	3'42"06	ASO	1c ALL
2	サイキックフォース2012（カルロ）	5'14"98	JAN	1c ALL
3	ランドメーカー（楼蘭子）	49,666,140	FEV　EX.㋟	1c ALL あばら屋ばっかり
4	レイディアントシルバーガン（2面コース）	19,299,170	SYG　やっこちゃん A.N	1c ALL ㊫㊐無し
5	ライデンファイターズII（ダークソード）	103,742,310	H.G	1c ALL ㊫
6	パニックパーク（キング・もぐら）	522	カナックパニック希望	1c ALL
7	レーシングジャムチャプター（バンク）	2'05'750	ロケット猫フェチ♡ MAX－C	1cALL TT オプションGTR
8	ヴォルフィード	9,999,999＋α	みなもとかりん－へっぽこ君図	1c ALL ヘボい。

通信欄
●まだまだ熱い日が続きますが、当店2Fでは連日のように熱い対戦が続けられています。1Fではビートマニア2nd・パニックパーク・テクノドライブなとでがんばっている強者たちもいます。近くに来られたらぜひお立ち寄りください。　by, MAX－C

アミューズメントワールド・モモ

大阪府寝屋川市萱島本町 4－13　☎（0720）23－6995

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（A－タイプ・レーザー）	176,700,750	AGF	2－6ボス
2	エスプレイド（いろり）	27,785,880	SRA	ALL
3	エスプレイド（祐介）	21,836,920	鵺呼	ALL
4	エスプレイド（J.B）	19,642,650	SHO	ALL
5	バトライダー（カーペット×3）	11,920,150	T.K	ラスボス 上級
6	バトライダー（マリア・カーペット・バルト）	11,904,770	SRA	最終面 上級
7	バトライダー（ボーンナム×3）	10,543,660	A.M	最終面 上級
8	ストリートファイターZERO3（リュウ）	2,003,900	DAN	ALL

通信欄
●また今年も熱い夏がやって来ましたネ！夏といえば、KOFシリーズですよネ♡なんか毎年同じことを言ってる）今回は以前のスタイルのユリが使えるんだけど、新技の「真ユリ超アッパー」が笑えるんです♡なんたって足が銭形のとっつぁんみたいなんだもん。

プレイシティ・チャレンジャー

大阪府守口市土居町 8－11　☎（06）994－7476

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ケン使用）	3,811,400	ダメ夫	ALL
2	ストリートファイターZERO3（ロレント使用）	3,878,400	A.K	ALL
3	ストリートファイターZERO3（ローズ使用）	3,420,200	西尾バイソン	ALL
4	エスプレイド（祐介使用）	25,433,940	20th－TKS	ALL 1面401万点
5	エスプレイド（J－B使用）	11,279,300	D.S	5面まで
6	ダイナマイト刑事2（ジェーン使用）	122,060	マギーしろう	ラスボスまで
7	リアルバウト餓狼伝説2（舞使用）	1,194,500	D.S	ALL
8	ランドメーカー（愛華使用）	8,823,410	だれか速く越えて マギー	3面まで

通信欄
●ビートマニアが2ndMIXから入荷し、当店は今熱く燃えています！上手な方のプレイがぜひっと聞きたいです～☆我こそはっっ！と思う貴方のご来店をお待ちしています☆新作ゲームもどんどん入荷中～☆来てね!!（^^）　by. 店員B&氷室

TiLT堺東

大阪府堺市中瓦町 2－3－12パーターサカモトビル　☎（0722）24－6808

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ランドメーカー	27,581,930	中尉ADDICT	8面 楓鈴使用
2	ランドメーカー	22,288,510	ガンダム星雲	10面 愛華使用
3	電車でGO！2	236.6km	KSO－SAKI	ALL 681系使用
4	ファイターズヒストリーダイナマイト	911,700	AFO	ALL ミゾグチ使用
5	餓狼伝説スペシャル	994,500	AFO	ALL 十兵衛使用
6	サイキックフォース2012	9'49"06	ガンダム星雲	ALL カルロ使用
7	ヴァンパイアセイヴァー	590,900		ALL キューピー
8	ランドメーカー	9,415,350		8面 楼蘭子使用

通信欄

げーむ倶楽部ツイスター

滋賀県八日市市東本町 6－55　ジャンティ21　☎（0748）23－8717

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（バイス・社・ブルーマリー）	612,400	ま～し～	ALL
2	ストリートファイターZERO3（ローズ）	2,927,600	KAZ	ALL
3	サイキックフォース2012（エミリオ）	2'48"92	NBK	ALL
4	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	2,059,900	BEA	ALL
5	ブレイカーズリベンジ（サイソウ）	22,974,700	KAZ	ALL
6	ダイナマイト刑事2（ジーン）	132,800	MAU	ラスボスちょい前
7	エスプレイド（J－B　5th）	19,853,380	BUP	ALL　連付き
8	スペースボンバー（ノーマル）	6,479,100	MAU	6－2

通信欄
●今回から仲間入りすることになりましたツイスターです。これからよろしくお願いします。8月9日に第一げ～む倶楽部ツイスター杯KOF98大会を行いました。総勢30名参加で盛り上がりました。ま～し～君優勝オメデトウ！　by　しいくん

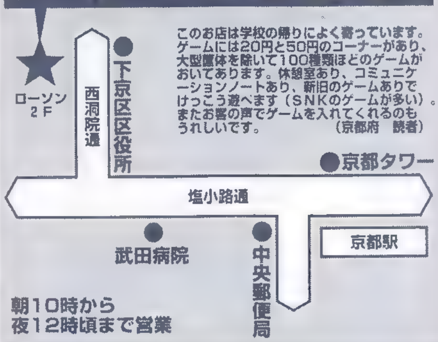
ゲームステーション

京都府宇治市宇治壱番70エスペール701　1F　☎（0774）24－6830

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	401,500	宇治YAなガルフォード略してイヤフォード	ALL 3人とも㋖
2	バトルガレッガ	13,384,980	NO－AYT「ICU」	ALL ゴールデンバット
3	ガンネイル	5,247,300	そうか。	ALL 連なし
4	脳力向上委員会	352,200	クリア　すんので やっと－KAE	1cALL 適性コース
5	脳力向上委員会	322,900	知力・体力・時の運！ どれもダメ²RST	ALL脳力コース 点数のかしまくり
6	バルバルークの伝説	1,765,690	やはりライバルは M？たもつちゃん	RO.33（2週目） 倍率ドンさらに倍
7	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,702,500	原チャリ野郎 Sweetるたまあ	古式ゆかりALL
8	ときめきメモリアル対戦ぱずるだま	1,649,400	原チャリ野郎 Sweetるたまあ	清川望　ALL

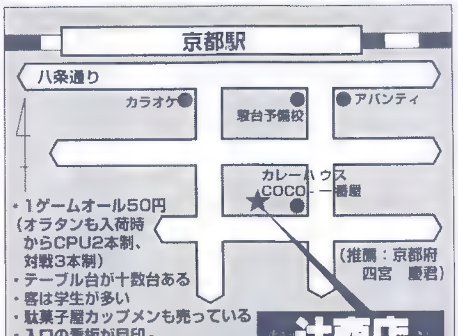
通信欄
●入荷してさっそくのKOF'98の大会、大波乱の末、優勝したのはうな重選手でした。おめでとうございます。さて、Sweetるたまあ氏ですが、なんと原付で東京から来られたそうです。遠いところをどうもありがとうございます。　店員　六地蔵美樹原

プレイハード50京都駅前店



このお店は学校の帰りによく寄っています。ゲームには20円と50円のコーナーがあり、大型筐体を除いて100種類ほどのゲームがおいてあります。休憩室あり、コミュニケーションノートあり、新旧のゲームありでけっこう遊べます（SNKのゲームが多い）。またお客の声でゲームを入れてくれるのもうれしいです。　（京都府　読者）

朝10時から
夜12時頃まで営業



- 1ゲームオール50円（オラタンも入荷時からCPU2本制、対戦3本制）
- テーブル台が十数台ある
- 客は学生が多い
- 駄菓子屋カップメンも売っている
- 入口の看板が目印

（推薦：京都府　四宮　慶君）

辻商店

京都府京都市南区京九条上殿田町 13
tel.075-691-2645

プレイシティキャロット納屋橋店

愛知県名古屋市中区栄1－2－6　名宝会館B1F　☎（052）204－0237

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（C－SHOT）	581,908,640	社会人H.S	ALL 残×1
2	アルペンレーサー2（レース）	1'36"952	ASG－如月浪人－RIN	ハイスピードダウンヒル
3	ガンバレット（初級　㊫付）	220,965	たら。	ALL Ⓑ＝♡＋$
4	ガンバレット（上級　㊫付）	224,806	たら。	ALL Ⓟ－ダブル
5	ソウルキャリバー（ミツルギ）	1'58"94	SOLID－AAC㊎	ALL
6	ソウルキャリバー（ソフィーティア）	3'17"95	とりあえず そらみみふふえすた	ALL
7	アストラスーパースターズ（フーリー）	47,146,300	END	ALL Ⓟ×7
8	アストラスーパースターズ（ステラ）	45,030,200	ASG－如月浪人－RIN	ALL Ⓟ×8

通信欄
●毎月、第2－4日曜日の午後2時からソウルキャリバーの大会を開催しています。興味のある方は、ぜひ遊びに来てください。
※待望のビートマニア2ndMIX入荷しました!!店内はビートマニアの曲でノリノリです。

ゲームランドおにごっこ

三重県松阪市日野町駅前通りベルタウン2F　☎（0598）21－1211

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	2'52"48	BEE	ALL シャンファ
2	サイキックフォース2012	4'28"76	386	ALL エミリオ
3	ストリートファイターZERO3	5,005,600	T・A・G	ALL ゴウキ
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	428,800	CNN	ALL　クリス バイス・いおり
5	ストリートファイターEX2	1,893,000	T・A・G	ALL ガルダ
6	エスプレイド	24,674,270	FUK	ALL いろり
7	レイディアントシルバーガン	9,412,920	TTT	ALL
8	ブレイジングスター	32,381,480	㋜	ALL ウィンディナ

通信欄
●先日、ブレイカーズリベンジ大会を、一部の常連？とやりました。結果は、まあ、書かんとこ。またやりましょう。　by　店員TAG

ゲームランドPOPS

滋賀県彦根市高宮町太田2073　☎（0749）27－5759

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ケン）	3,437,200	elemu	Z－ISM
2	ストリートファイターZERO3（ソドム）	2,485,200	？	X－ISM
3	ストリートファイターZERO3（ジュリー）	2,465,600	GIL	Z－ISM
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、ヘビィ・D・ラッキー、クローバー）	407,800	GIL	
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、アンディー、ジョー）	379,900	GIL	
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、マリー、ジョー）	375,500	TMR	
7	バーチャロンオラトリオタングラム（アファームドB）	5'51"87	RGB	2本取
8	バーチャストライカー2'98	＋16	T.K	

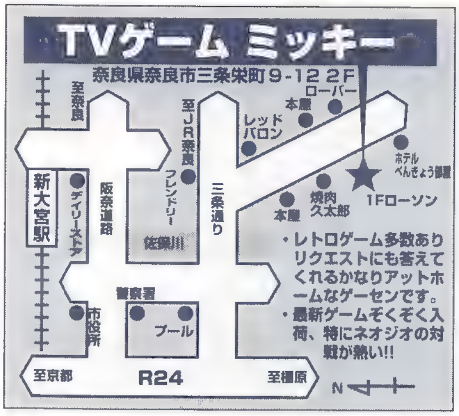
通信欄
●ホームページ開設！http://geocities.com/tokyo/doJo/9143/へGO!
いろんな情報用意してますんで、、ヒマな方はアクセスしてきてみてください（ちょっとアドレス長いっすけど・・・）。

ゲームスクエア・ゴジラ

滋賀県大津市大江 2－17－25　☎（077）545－1100

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	スターグラディエイター2（ジューン）	284,200	BAD	1cALL
2	スターグラディエイター2（エル）	290,700	BAD	1cALL
3	スターグラディエイター2（レイン）	291,400	CFC	1cALL
4	ストリートファイターZERO3（かりん）	3,018,500	スギサン	1cALL Z－ISM
5	ストリートファイターZERO3（キャミイ）	3,470,800	KYO	1cALL
6	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98（テリー、アンディー・ジョー）	473,700	R	1cALL
7	エスプレイド（J－B　5th）	27,222,490	OZ	枠5　残4
8	エスプレイド（美作いろり）	11,850,870	AAA	5面

通信欄
●暑い中をご来店ありがとうございます。



スーパーパンキーズbyミレニアム

岡山県岡山市表町1－11－8 FANIQ岡山B1F ☎(086) 227－7888

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	サイキックフォース2012	2'42"01	六条 隆	1cALL 刹那使用
2	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	374,000	T.S	1cALL テリー、京、リョウ
3	パズルボブル2X	156,641,780	T.Fスズキ	1cALL バブルン使用
4	パズルボブル4	102,650,760	T.Fスズキ	15面マデ クリオン使用
5	ビートマニア2ndMix	405,211	GPD-DAT	1cALL
6	電車でGo!2	231.6km	GPD-DAT	1cALL 特急はくたか使用
7	チャンピオンキック	783	パラマウント	なし
8	ザ・キング・オブ・ファイターズ98	364,600	AKD	1cALL

通信欄

ヤングプラザ・ジャンボ

大阪府寝屋川市八坂町16－20 ☎(0720) 27－6102

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,810,700	ぼく、ばかぼん 金がなくてボンビー	1コイン オール
2	ストリートファイターEX2（七瀬）	1,769,400	マンクラ打ってるときが一番幸わせ♡	1コイン オール
3	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,751,200	MAO	1コイン オール
4	ストリートファイターEX2（ケン）	1,671,800	ABCのスパイ ぼくばかぼん	1コイン オール
5	ストリートファイターEX2（クラッカージャック）	1,364,300	初めてクリアーしました。自由人	1コイン オール
6	ダイナマイト刑事2	117,120	マ○ヤ?	1コイン オール
7	侍魂（羅刹 覇王丸）	957,860	ぼんび〜	1コイン オール
8	ストリートファイターZERO3（Z－ISM さくら）	2,432,100	ばかぼん	1コイン オール

通信欄 ●諸行無常。南無〜。コロ助也。

アミューズメントハウスMYS

山口県下関市横野町1－20－16 ☎(0832) 58－0417

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（ロレント）	3,288,500	SD-MIT	ALL Z・ISM
2	ストリートファイターZERO3（かりん）	2,726,000	RRR	ALL Z・ISM
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（アテナ・テリー・ジョー）	444,100	H・A	ALL ALL
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（レオナ・マリー・社）	389,200	TMM	ALL
5	ソウルキャリバー（タキ）	3'18"90	H・S	ALL
6	ソウルキャリバー（ナイトメア）	3'19"08	ROZ	ALL
7	バトルガレッガ（ワイルドスネイル）	7,701,510	T・O	7面
8	ビートマニア2ndMIX（ノーマルモード）	287,295	DJNR	ALL

通信欄 ●最近はまるでゲームがないとおもっていたらKOF98、ZERO3、ソウルキャリバーと、つぎつぎ入荷!! とどめまビートマニア2ndMIX入荷だっちゅうの!! お客・店員アリ地獄のように、ハマってます。みんな、どんどんおいでましー!! じつは1番はまってるby店長

ハイテクセガ廿日市

広島県廿日市市本町4－22 ☎(0829) 32－9530

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	デイトナUSA2	2'14"40	OOO	コース:初級 マシン:上級MT
2	デイトナUSA2	2'57"25	T・I	コース:中級 マシン:上級MT
3	デイトナUSA2	3'51"19	OOO	コース:上級 マシン:上級MT
4	セガラリー2	4'00"46	NSX	チャンピオンシップ プジョー MT
5	セガラリー2	2'40"61	OOO	初級 プジョー MT
6	セガラリー2	2'58"85	・・・	中級 プジョー MT
7	セガラリー2	2'49"59	・MP	上級 インプレッサMT
8	セガラリー2	2'38"28	・・・	超上級 プジョー MT

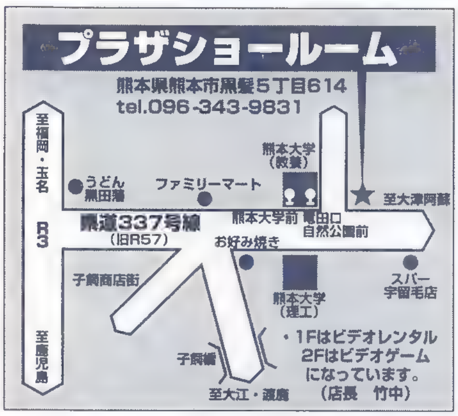
通信欄 ●はじめまして。今回からパスポート担当となったF－Uといいます。今回はドライブゲームでスコアをまとめてみました。ウチの店はドライブゲームのレベルはかなり高いと思うのですが、どうでしょう? (HIR君みてる?F－U)

ゲームプラザ・アミュー

兵庫県西宮市松籟荘7－5 竹林ビル2F ☎(0798) 52－8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂（TYPE C－L）	346,983,860	F.I	ALL
2	ライデンファイターズ2（フェアリー）	106,113,960	リセットSWアリガトウ	ALL
3	魚ポコ	5,249,900	ZAKI	ALL
4	ガーディアンフォース	13,454,100	チェスメン	ALL
5	ストライカーズ1945 II（Ki－84疾風）	2,819,800	ラスボスで2機死亡 悲しすぎbyT.M2	ALL
6	エスプレイド（美作いろり）	23,663,420	木之本桜大好き野郎 トマトマン	ALL 残×3 ハート枠×6
7	ストリートファイターEX2（ガルダ）	2,057,100	KGU-WOR	ALL
8	テトリスプラス2	1,646,250	チェスメン	ALL パズルモード

通信欄 ●私事になりますがパソコンを購入してインターネットを初めました。半年後にはお店のHPをつくりたいなと思っています。しかしむずかしいですねパソコンは・・・。 ZERO3、KOF98人気爆発でうれしい店長より♡





プレイスポット・ジョイジョイ倉敷店

岡山県倉敷市新田2971－1 ☎(086) 427－1588

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3（Z－ISM 豪鬼）	2,392,200	みゅーれる	1cALL
2	ストリートファイターZERO3（Z－ISM リュウ）	2,287,400	熱帯夜冷房なし	1cALL
3	ストリートファイターZERO3（Z－ISM キャミィ）	2,235,800	おあずけ	1cALL
4	ストリートファイターZERO3（Z－ISM ケン）	2,213,600	なんでそーなるですか	1cALL
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（テリー&ジョー&ロバート）	565,100	S.H	1cALL
6	ストリートファイターEX2（ケン）	1,486,000	K.N	1cALL
7	メタルスラッグ2	4,430,160	AKI	1cALL
8	エリア88（F－20）	1,721,210	ワキヤマ	1cALL ㊤なし

通信欄 ●この号が発売されるころには毎月第1土曜日に実施してきたヴァンパイアセイヴァーの大会が一段落して終了していると思われます。以降も『大会がしたいぞ』という声が上がるのであれば、いつでも対応できる体制にしておきますので気兼ねなく相談してきてください。

ビデオ&ゲームサークル・デューク

愛媛県宇和島市丸の内4－4－20 ☎(0895) 25－5726

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,923,900	フランケンシュタイナー	ALL G掲載 57回
2	ストリートファイターEX2（ガルダ）	1,913,500	フランケンシュタイナー	ALL G掲載 58回
3	ストリートファイターEX2（七瀬）	1,869,400	宮崎重明	ALL G掲載 32回
4	ストリートファイターEX2（シャロン）	1,851,700	宮崎重明	ALL G掲載 33回
5	ストリートファイターEX2（チュンリー）	1,775,000	宮崎重明	ALL G掲載 34回
6	ストリートファイターEX2（ドクトリン・ダーク）	1,742,900	フランケンシュタイナー	ALL G掲載 59回
7	リアルバウト餓狼伝説2（リュウ）	1,418,600	SAL	ALL G掲載 5回
8	ストリートファイターIII 2nd（リュウ）	4,122,500	NOR	ALL G掲載 11回

通信欄 ●全然盛り上がらなかった今年の夏休み!そこへ帰って来た最強軍団たち!特に、シュタイナー&宮崎コンビはあっという間にハイスコアを連発!上位を独占!さすがにお見事でした。夏休みが終わりに近づくと兄ちゃんもさみしくなってきちゃうゾォー!

アミューズメントZiZZ大竹駅前店

広島県大竹市新町1－2－3大竹ニチエービル1F ☎(08275) 3－5994

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ソウルキャリバー	2'56"37	BUU	ALL ミツルギ
2	バーチャロンオラトリオタングラム	2'04"66	MSO-08ユン	ALL アファームドB
3	魚ポコ	4,987,500	Y.O	ALL
4	サイヴァーン	18,132,130	DMA	ALL ㊤
5	シーバスフィッシング	11.0kg	YUN	ALL Aコース
6	ストリートファイターEX2	2,067,700	マッスル	ALL シャドウガイスト
7	ソウルキャリバー	3'02"52	ISO	ソフィーティア
8	ソウルキャリバー	3'21"37	ISO	タキ

通信欄 ●ZERO3、KOF98、ソウルキャリバー入荷!! 8月8日に岡山からバーチャロンの遠征に来られた方々ありがとうございました。機会があれば、またご来店してください。

タスコピア江崎店

岡山県岡山市江崎468－9 ☎(086) 274－4384

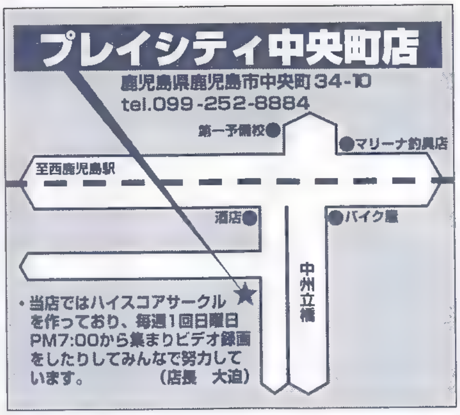
	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターEX2（シャドウガイスト）	1,926,000	㋡－YAN	ALL シャドウ㊒
2	ストリートファイターEX2（ケン）	1,800,300	180万とっぱ!! ㋡－M.O	ALL
3	リアルバウト餓狼伝説2（テリー）	1,351,700	OKI初めて来ました	2－0×0
4	ストリートファイターZERO3（豪鬼）	3,197,700	SPN-PDT-KEI	ALL X-ISM
5	ザ・キング・オブ・ファイターズ98（テリー、紅丸、大門）	444,400	㋡－M.O	ALL
6	ショックトルーパーズ（ビッグママ）	21,204,600	タスコショック連合隊員LON㋡	ジャングル→渓流 ALL
7	バトルトライスト新Ver.（ツァイ）	195,900	TOMMY.K	ALL
8	バトルガレッガ（ガイン）	14,247,800	R/R－LON㋡ 目標1600万!!	ラスボス死 予選1080万

通信欄 ●バトルガレッガ（チッタ）10029060、LON㋡BH II死EX2 1612000 SPN-SZN-AJK 春麗 ALLOK!氏、K－OI氏、Y.D氏来店ありがとうございます。 またのご来店をおまちしております。 スコア担当LON㋡

プレイシティ中央町店

鹿児島県鹿児島市中央町34−10 ☎（099）252−8884

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	24,224,690	ISO	1cALL 祐介
2	バトライダー	11,723,800	SGL−FB−GIL	ラスボスまで マリア×3
3	メタルスラッグ2	5,315,540	MMR	6面ボス第一形態
4	ストリートファイター-EX2	2,091,500	SIG−EVB	1cALL シャドウガイスト
5	エアガイツ (タイム)	3'55"50	OH!!	1cALL ジャンゴ
6	ストリートファイターZERO3	2,992,300	♡♡♡	1cALL ザンギエフ
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (マチュア、ヘビィ・D!、アンディ	507,600	MRT	1cALL
8	メタルスラッグ	513,950	ISO	1cALL
通信欄	●初めてゲーメストに掲載させていただくことになりました。週変わりで、いろんなゲーム大会を行っております。また、お客様のリクエストで月1回レトロゲームを入荷しております。ZERO3でリュウ使いのうまい常連さんがいますのでぜひ遊びに来てください。			



ゲーム・ストリート

愛媛県西条市大町1699−4 ☎（0897）53−5783

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド (いろり)	26,011,930	SODOM改	ALL 残×3
2	バトルガレッガ (ボーンナム)	13,913,610	ATF君㊍	7面 ブラックハート2
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98 (テリー・マリー・京)	377,000	ABD	ALL
4	ストリートファイターEX2 (シャロン)	1,890,700	レオナルド バカブリ夫	ALL
5	ストリートファイターEX2 (ガルダ)	1,833,300	パチンカーのまっと	ALL
6	ストリートファイターEX2 (シャドウガイスト)	1,798,500	若葉マークのまっと	ALL
7	ストリートファイターEX2 (スカロマニア)	1,759,200	フーテンのまっと	ALL
8				
通信欄	●当店では、ストリートファイターZERO3やザ・キング・オブ・ファイターズ98の対戦で盛り上がっています。対戦格闘技ゲームが好きな方は、ぜひご来店ください。			

ゲームイン・ナハII

沖縄県那覇市松尾2−22−19 ☎（098）866−8361

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂	290,427,260	L.T−DED	1c2−7 火蜂 C使用MAX817
2	エスプレイド	210,070,710	LIT−DED	1cALL 残1 祐介使用
3	バスアングラー2	6,101g	KAM	釣人会会員No3 鶏将軍元気?
4	バスアングラー2	5,993g	BAB	釣人会会員No2 ゴールデン!!
5	メタルスラッグ2	5,275,690	R.A あたり!!	1cALLMB×5 捕虜30万落ち
6	ダイナマイト刑事2	167,010	BAB	1cALL エディ使用
7	ソウルキャリバー	2'53"58	K.U	1cALL ソフィーティア使用
8	ストリートファイターEX2	2,012,300	BBB	1cALL シャドウ使用
通信欄	●バスアングラー2、ソウルキャリバー、ZERO3、入荷しました。スコアのネタが最近さむいのでスコアラーはどしどしスコアだしてください。			

スーパーアカトンボ

福岡県福岡市東区香椎駅前1−10−10 ☎（092）682−0555

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ストリートファイターZERO3	3,256,400	久びさ AGF−CIS	Z−IZM かりん
2	ストリートファイターZERO3	2,116,300	全然ダメ KAZ−ASR−あみ	V−IZM さくら
3	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	398,400	K・M	テリー・庵・マチュア
4	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	311,600	KAZ	サイコソルジャーチーム
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,349,000	K・Y	ブルー・マリー
6	ハーレーダビットソン	6,642,600	FFF	FXRP
7	バブルメモリーズ	19,394,430	FCF	80面
8	将棋の達人	33手	FFF	ノーマル 先手
通信欄	●夏！KOFの季節、KOF98、たいへん盛り上がりました。特に目立ったのが、女の子たちのパワーでした。本当にKOFには、女の子のファンが多いですね〜。レディース軍団のハイスコア待ってます。ビートマニアも入荷して当店の夏は燃えております。 M			

エンゼルランド徳大工前店

徳島県徳島市助任橋2−34−3 苗ハウジング2F ☎（0866）56−5044

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	パズルボブル4	133,192,600	CdG−M.K	R27(W2)
2	ストライカーズ1945II (フライングパンケーキ)	1,679,200	FLGS−アルフ	2−4
3	バトルガレッガ (ミヤモト)	13,498,460	AMT−C	ALL
4	バトライダー (4号機)	5,518,930	FLGS−アルフ	スペシャルコース ALL
5	ファンタジーゾーン	17,044,780	FLGS−アルフ	4−3
6	メタルスラッグ2	5,284,730	MAT	
7	ライデンファイターズ2 (スレイノ)	100,844,650	MNT	
8	バトルガレッガ (ボーンナム)	9,123,330	DEN.	ALL
通信欄				

アミューズぽぱい国際通り店

沖縄県那覇市安里2−4−3 ☎（098）863−5765

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	353,000	BBE	タクマ、ケンスウ テリー、使用ALL
2	スペースボンバー	2,346,800	ACE	3−4
3	メタルスラッグ2 (フィオ)	5,581,620	あたり	ALL
4	レイディアントシルバーガン	50,086,050	S−S	練習ステージ
5	リアルバウト餓狼伝説2	1,311,300	BBE	山崎(アルフレッド出現)
6	スターグラディエイター2 (レイン)	234,200	MAK	ALL
7	ストリートファイターIII2nd (リュウ)	2,972,200	T・7	ALL
8	マーヴルvsカプコン (シャドウ・チュンリー)	3,243,500	MAK	ALL
通信欄	●この号が出るころは立川や八王子にいるでしょう。ちなみに、名城くんは一回戦負け、ミサイルNo1は不出場となりました。 沖縄は寒いです。新しいバーチャロン出ないかなあ。 VOTはやめてOMGにもどろうと思うベルグドル使いASO			

GAME EVEZOO

福岡県大牟田市新栄町16−9 ☎（0944）43−4963

	GAME	H-SCORE	NAME	備考
1	エスプレイド	25,475,200	EPS	1cALL J・B・5th
2	サイヴァリーン	2,897,130	EPS	1c S−4
3	バトライダー	8,798,930	ABC	1c S−8 上級コース
4	メタルスラッグ2	2,872,310	XYZ	1cALL
5	ダイナマイト刑事2	110,111	MPすりお	
6	ゼロガンナー	1,482,600	ハテナマン	1cALL コブラ
7	ザ・キング・オブ・ファイターズ'98	募集中		
8	ストリートファイターZERO3	募集中		
通信欄	●みなさま、いつもご来店ありがとうございます。 最近、ハイスコアの申請が少ないみたいですねー。みなさんのご協力をお待ちしております。			

ゲームステージ・ビート

香川県高松市花ノ宮町3−2−2 ☎（087）868−6007

	GAME	HI-SCORE	NAME	備考
1	怒首領蜂 (C−SHOT)	449,742,440	にゅ〜たいぷねこ しゅ〜た〜KRN	ALL 残0
2	怒首領蜂 (C−SHOT)	414,108,740	SPS	2−7
3	ストライカーズ1945II (疾風)	2,594,300	ZAP	ALL
4	レイディアントシルバーガン	14,558,150	K(発情期ロバシェーター)	ALL STAGE−2
5	スペースボンバーVer.B	7,798,100	KIN	ALL
6	バスアングラー2	17,760g	T・H(マイク・ハガー)	トーナメントモード
7	バスアングラー2	5,199g	K(発情期ロバシューター)	1匹の最高
8	鉄拳3 (三島平八)	1'04"53	YUJ−鉄仁 (中学2年生)	ALL
通信欄	●7月5日の鉄拳3大会に参加してくれた黄人元のみなさん、県外の参加者のみなさん来店ありがとうございました。当店では毎週大会を開催しています。全国の鉄拳プレイヤーの参加をお待ちしております。それと全国のスコアラーの方、ぜひご来店ください。 by ㊍			

次回の狙うぞハイスコア!!2の締切日は、

10月11日(日)

を予定しています。

ゲーセンマップを募集しています!

君のオススメのゲームセンターがあったらお店の名前とマップ、入荷しているゲームなどの紹介を少し入れて送ってください！ちなみに掲載店の募集は現在中止していますので（待ち状態のお店が多いため）ご了承ください。

〒101-8935 東京都千代田区神田神保町1-26 新声社ゲーメスト
「狙うぞハイスコア!!ゲーセンマップ」係まで

PRESENT



DOKU-SABI PRESENTS

2)「ネオジオギャルズポスターセレクション」パート2 コンプリートセット（全10種）

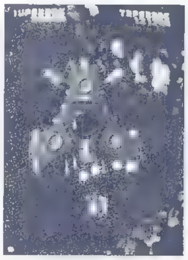


5名様

好評だった「ネオジオギャルズポスターセレクション」のパート2。
今回も10人の人気作家が、ネオジオの人気キャラクターを描いているのだ。特に本来なら20分の1の確率でしか手に入らない、横田守先生の色のクリアポスターは必見。
こんなチャンス、めったにないぞ!!

GEMEST PRESENTS

1)「アサルト」基板・ずるずる推薦



1名様

画面を360度グルグル回転させる演出が可能！というのをウリにしたナムコの「システムII」基板の中から戦車ゲームとして登場した「アサルト」を今回プレゼントに出したいと思う。
この「アサルト」は、戦車を上から見た視点でゲームを進める。このシステムが活躍するのは、戦車があらゆる方向に進もうとするときの背景の動き！それはもう目が回りそうなぐらいに動くのだ！

TAITO PRESENTS

5)「サイキックフォース2012」非売品シール

かなりレアな非売品シールの登場だ。こっそり友達の背中に貼るもよし（←よくない)。嫌いなキャラを靴の裏に貼って踏みつけるもよし（←よくない)。シールならではの楽しみがいっぱいだ。



2名様

SEGA PRESENTS

6)「ギャラクシーフォースII」SS版ソフト

ジョージ：この「ギャラクシーフォースII」は発売以来10年間、世界中の人に愛されてきたソフトなんだ。じゃあ、実際に「ギャラクシーフォースII」を愛用しているキャシーに使い心地を聞いてみよう。
キャサリン：すごくいいわ！今までいろんなソフトを試したんだけど、どれも削れやすかったり、効果がなかったりして使いものにならなかったの。でもこれは一日30分で効果抜群！しかもリプレイ機能が搭載されてるから、自分のペースにあわせてエクササイズできるのがすばらしいわね。私はこれで2.5センチもアップしたの！
ジョージ：僕も欲しくなってきたよ！



5名様

PSIKYO PRESENTS

4)「対戦ホットギミック快楽天」ポスター



2名様

麻雀ゲームは通常タイトルに「麻雀」という言葉が入るのに、このゲームは使ってないので、僕は「すごいなあ」と思いました。そろそろ稼働する頃だから、このポスターを見かけたら迷わずロンだ！

MARVELOUS ENTERTAINMENT PRESENTS

7)マーベラスエンターテイメントスタッフキャップ

「サクラ対戦　桜華絢爛」シリーズなどでおなじみの、マーベラスエンターテイメントのスタッフキャップをプレゼント!!

2名様



8)「DEEP FEAR」Tシャツ

セガサターンの深海ホラーサスペンスゲーム「DEEP FEAR」のTシャツなのだ。サントラも絶賛発売中だからチェキ!!

4名様



当選者発表!!

6月30日号

「ブイ・ファイブ」基板
山口浩司　君　徳島県

「リアルバウト餓狼伝説スペシャル　ドミニテッドマインド」体験版
吉原百合子　さん　北海道
三浦志津江　さん　北海道
中村友美　さん　長野県
高橋俊介　君　栃木県
磯部裕介　君　埼玉県
宮田琢郎　君　千葉県
工谷格　君　千葉県
田中葵　さん　神奈川県
根本俊明　君　神奈川県
角谷敏明　君　愛知県
山田清高　君　愛知県
丁子友美　さん　兵庫県
新枦満弘　君　兵庫県
上山高幸　君　兵庫県
田村直樹　君　奈良県
遠目塚直美　さん　京都府
瀬戸陽介　君　徳島県
久我健太　君　福岡県
牟田尚史　君　福岡県
中村佳津利　君　沖縄県

KOFシリーズフィギュア　草薙京
佐々木恵子　さん　千葉県

KOFシリーズフィギュア　八神庵
阿南誉士　君　大分県

「電脳戦機バーチャロン　オラトリオ・タングラム」ポスター
白坂幸恵　さん　新潟県
坂本奈律枝　さん　富山県
橋本松一　君　富山県
岡村征爾　君　埼玉県
鴨田尚子　さん　埼玉県
石山大介　君　千葉県
大石眞基子　さん　東京都
岩瀬智行　君　愛知県
福本卓也　君　長崎県
入江真由美　さん　大分県

7月15日号

「ファイナルファイト」基板
山本宏明　君　鳥取県

「スーパーリアル麻雀P7」豆本4冊セット
藤田有紀　さん　三重県
秦稔博　君　長崎県
林智　君　福岡県

SS版ソフト
森本亜希子　さん　北海道
井上博登　君　東京都
浅井宏文　君　長野県

「朝日奈百合奈」ポスター
神戸利行　君　青森県
中村友美　さん　長野県
大原知　君　東京都
森川由紀夫　君　静岡県
小林和寿　君　愛知県

「朝日奈夏姫」ポスター
吉田雄平　君　北海道
安孫子雄一　君　山形県
斎藤祥　君　埼玉県
小河原克己　君　埼玉県
熊本善一郎　君　兵庫県

「蘭堂芹香」ポスター
関浩昭　君　群馬県
吉田和由　君　茨城県
浜本高志　君　岡山県
遠山将史　君　大分県
福田隆一郎　君　沖縄県

「豊原エッ子」ポスター
七川康隆　君　福島県
稲村富広　君　千葉県
安井元規　君　愛知県
宮坂弘司　君　滋賀県
長谷川守　君　奈良県

「ラールのネコ」パズルパッド
内山修子　さん　新潟県
熊木聖二　君　茨城県
吉田和茂　君　千葉県
宮本純一　君　神奈川県
平井康司　君　京都府

「プチカラット」マウスパッド
丹治桂子　さん　福島県
山本博文　君　千葉県
山崎悦子　さん　千葉県
岸田美洋　君　大阪府
田中康裕　君　大阪府

「セガラリー2」「トヨタカローラ」ポスターセット
征矢洋明　君　長野県
関暁　君　静岡県
須田智　君　岐阜県
牧孝比古　君　福井県
室田仁志　君　大分県

「レイディアントシルバーガン」ポスター
則竹景造　君　青森県
平野ひで浩　君　東京都
原由季子　さん　東京都
前野浩　君　東京都
植田淳　君　東京都
宮崎勝樹　君　神奈川県
早川貴道　君　愛知県
大秋浩司　君　愛知県
家重洋平　君　大阪府
後田尚子　さん　長崎県

次号予告

総力特集

beat mania

ビートマニア特集

解体新書

**ヒットのウラに隠された秘密とその真相に迫る！
収録曲のルーツとは？そしてビートマニアのルーツとは？
第3弾となる「3rdMIX」の情報も交えながら
新展開を見せる「ビートマニア」を徹底解剖！**

攻略
■ストリートファイターZERO3■サイキックフォース2012■ソウルキャリバー■スパイクアウト■デイトナUSA2■電脳戦機バーチャロン　オラトリオタングラム■デッドオアアライブ++■ブラッディロア2■ライデンファイターズJET

10/15日号&10/30日号
特別表紙
京VS庵

●次は庵!



ザ・キング・オブ・ファイターズ

THE KING OF FIGHTER'S 98

今号の募集

すべての宛先は

〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26
株式会社　新声社　ゲーメスト編集部　○○○○○○○○○係

KOF'98ムック アイランド募集

■コーナーの内容　10月下旬発売予定のゲーメストムック「ザ・キング・オブ・ファイターズ'98　テクニカルマニュアル」の、アイランドコーナー用のイラスト・文章ネタを大募集！ＫＯＦファンの方、ドシドシ応募してくださいね！
■締め切り　10月2日必着
■応募の決まり　ハガキor封書にて

ストZERO3 「輝け！オリコナー」！

■コーナーの内容　君の作ったV-ＩＳＭでの連続技（オリコン）を募集。優秀なものは君の名前と共に本誌で紹介します。
■応募の決まり　ハガキに君の名前、住所とオリコン（その呼び名もあれば）を明記してください。締め切りは今のところありません。

キカイオー 「これがオレの魂の熱さって奴さ！」

■コーナーの内容　キカイオーに関する作品を募集します。イラスト（カラー、白黒どちらでも可。ＣＧも同様）、ガレキ、フィギュア、君の考えた機体別の主題歌（キカイオーを除く）・挿入歌の歌詞など何でもＯＫ。
■応募の決まり　あなたの作品を送ってください。造型作品の場合は写真でも可（正面・側面・背面の3点を必ず撮影）。尚、基本的に作品の返却はできません。締め切りは10月16日（消印有効）です。

第11回ゲーム懸賞論文

■コーナーの内容　「アーケードゲーム」「ゲームセンター」のどちらかに関係していればテーマは自由です。普段アーケードゲームに対し感じていること、ゲームに関するさまざまな体験談、これからのゲームに望むこと、自分なりのゲームの見方などを伝えてください。オペレーターの人、ゲームセンター関係者の人には、プレイヤーとは違った視点での「ゲーム」というものを語ってください。
■締め切り　締切は9月30日（消印有効）
■応募の決まり　テーマ:「アーケードゲーム、ゲームセンターに関することすべて」文章量は400字詰め原稿用紙5～10枚（超過280文字以内）。原稿の最後には「住所・氏名・年齢・電話番号」を明記して下さい。

ゲーメスト アイランド

■コーナーの内容　●議論の夕べ　●のんきな日常　●暴満館　●超芸魂　●エロス村
※募集要項には特にこれといった決まりはありません。文字、イラストなんでもござれ。ゲームがキーワードになっているものなら、どんなネタでも投稿してください。キミの投稿で、新たなコーナーが誕生するかも？　■締め切り　地球が滅ぶまで
■応募の決まり　●イラスト投稿／イラストのサイズはB4サイズぐらいまでならOK。
ただし、イラストの縦横比率は葉書と同比率（ちなみに葉書サイズは100mm×148mm=2:3）にしてください。イラストの縦置き横置きは問いません。
サインペン、ボールペン、墨汁、黒インクなどの、黒がハッキリと出るもので描いてください。 鉛筆は不可。目安としては、コピー機にかけたとき、紙が白いまま線がキレイにコピーできる素材で描いてあれば何でもOKです。
●文字投稿　なるべく読みやすい字で書いてください。文章量は問いませんが、長すぎる場合は編集します。目安としては、400字詰め原稿用紙2枚ぐらいがベスト。

はみ出し情報原稿
P.S.GAMEST Q&A
P.S.MESSAGE

■コーナーの内容　新たにできたはみだし情報コーナー。読者からの素朴な疑問から、意見・要望まで可能な限り丁寧に対応していくつもりなので、こぞって投稿してね。
■締め切り　特になし（常時募集中）
■応募の決まり　ゲーメストに付いているアンケートハガキか、官製ハガキにて投稿してください。あんまり長いと載せきれなくなることがあるので、文章は簡潔にね。

G杯「PF2012」
決勝大会ギャラリー大募集！

■募集内容　11月15日（日）に開催される「第17回ゲーメスト杯争奪　サイキックフォース2012」決勝大会のギャラリーを募集しています。
■締め切り　9月30日（水）（当日消印有効）
■応募の決まり　今号のゲーメストに付いている「G杯　サイキックフォース2012　ギャラリー参加募集専用ハガキ」にてご応募ください。厳正なる抽選のうえ、後日当選者に案内状を送付いたします。

VIDEO GAME MAGAZINE
ゲームセンターを10倍おもしろくする本
GAMEST
毎月15日・30日発売

ゲーメスト次号 No.237 は予価540円で

9月30日(水)発売!

石井ぜんじの論 RON

OPINION

長く遊べるゲームこそ必要

石井ぜんじ

最近特に心配なのは、ゲームセンターに出てくるゲームのカリスマ性が低下しているということである。安心して遊べるゲームは必要だが、わくわくする、凄い、という強烈な面白さを持っているゲームは少ない。これは非常に危惧すべき問題だと思う。

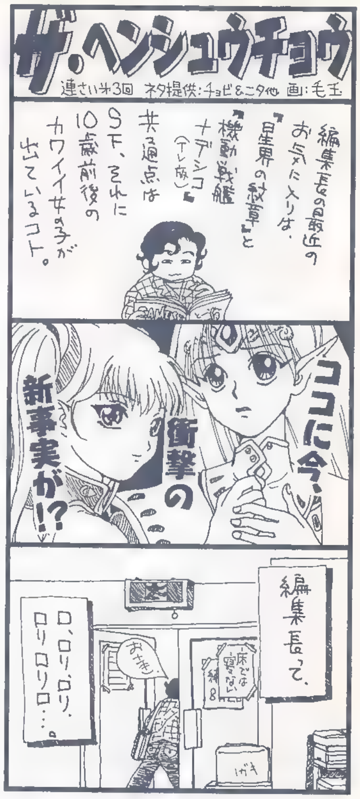
凄いゲームとは、いやおうなくひきこまれてしまう面白さを持ち、ギャラリーまで巻き込んでしまうゲームである。ゲーメスト大賞を取ったストII、バーチャ2、サムスピにはみんなそんなところがあった。

それらカリスマ性のあるゲームは、どこか一流と感じさせてくれるものがある。それは、見たこともないグラフィックで凄い、という場合もあるだろうが、それだけではない。例えば、対戦ゲームなら、ゲームバランスが奇をてらっていないで、真剣勝負に耐えるべく深く練り込まれていることを感じさせるということもカリスマを生む要因となりうる。

仲間内でちょっと盛り上がれるゲームもいいが、それだけでは広がりがない。ゲーム大会を開催できるくらいのステイタスがあると、もっと大きなムーブメントが期待できる。そうすれば、身内だけの盛り上がりより向上心もあがるし、もっとやりこみたくなる。カリスマ性のあるゲームを作り、それによって長くやり込むプレイヤーを作り上げていかないと、今後ゲームセンターは厳しくなるだろう。

ゲームセンターに必要なのは、長期にわたって人気があり、稼げるゲームである。最初プレイ時間が短くて盛り上がっても、すぐ人気が無くなるのでは、同じタイプのゲームがどんどんでてこないとゲームセンターは活気づかない。だが、それが続くほどにプレイヤーは飽きがきてしまい、カリスマ性は低下する。結局やりこむに耐えうる、ゲーム性が必要なのだ。

大事なのは、プレイ時間の長さよりゲームの寿命であり、やりこんでくれる固定ファン層を引き込むカリスマ性である。そう考えれば、別に対戦格闘だけに限らずともいい。1プレイ3分にこだわらず、一日中ギャラリーがたむろして台があかないゲームが作れれば、シューティングでもパズルでもアクションでもいいと思う。そしてうまくなればなるほど面白い深さがあれば、人気が長続きするはずだ。例を挙げれば、今そういうヒットなのがビートマニアだろう。極論だが、別にそれがアーケードのファイナルファンタジーであっても良い（可能）と思っている。

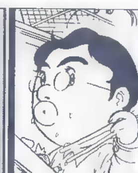




●今年の夏は、台風は来ないわ、梅雨が明けないわ、日照時間が少ないわと、エルニーニョがなくなったにも関わらず変な気象状態！ゲーム業界はというと…。基板ものも大型ものもややパワー不足みたい。高望みをしなきゃ遊べる気もするけど。しばらくはこんな感じ？（ずる2）



●悪夢のようなムック刊行スケジュールの合間に編集の目を盗んで、6年ぶりのワンダーフェスティバルへ…。お目当ては「イグナクロス」のフィギュアだったものの、会場で目に止まった「プリ・クラ」ゲーム選択画面の女の子に一目惚れ…。いい買い物をしました。（伊勢猫）



●編集のコドモ氏からコナミの大好キッスを破格値で売ってもらいました。

Gガン普及運動軍資金調達のため泣く泣く基板を手放した氏の心中はいかばかりか。大事に使わせていただきます、といいつつドラグーンマイトとROM交換を考えてしまうのでした。（柵太郎）

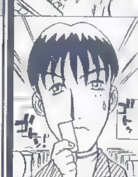


●最近のお気に入りはスターオーシャン2。前作のように、何度も遊ばせるシステムには満足…だけど、よく止まるのよね。それさえなければ文句ないんだけど。で、今から楽しみなのはブレイズ&ブレイド2。編集部で徹夜の冒険…ができるように、原稿上げよ。（ももやん）



●ゾンビ狩りを中心に、生活が回り始めました。去年は、ゾンビのおかげでいろんな友だちができたので、今年も期待。さぁみんな、ゾンビを狩るわよ！

先日、夏の祭典にて「グロブダー」99面ビデオを入手。すごかった。誰かビデオください。（きらり屋）



●この夏、静岡・渚園にて行われた、サザン20周年記念ライブを観てきました。「いとしのエリー」や「真夏の果実」など、往年のヒット曲を惜しげもなく披露してくれる過剰サービスぶりに、もう大感激！全34曲、計4時間のライブは、最高の夏の想い出となった。（こーじ）



●やや唐突に、次号より始まるカラーイラスト&キャラ人気投票コーナーの担当になりまし。送られてくる作品を楽しみに待つ毎日です。あまり個人的趣味に偏らないように注意せねば…。そのうちテーマを決めて作品を募集するのも面白いかも。（ギィ）



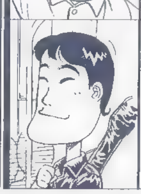
●人類最後の夏が終わり、1999年7月まで残すところ10カ月あまり、みなさまいかがお過ごしでしょうか？私は世界の終末に向けて準備をしたりしなかったり、色々です。みなさん頑張りましょう。合言葉はスプリガンよろしく「戦って、死ね！」って感じですか。（DS1）



●友人からMTGの誘いのメールが届いた。やりたいが、もう1年近くろくにやっていなく、今どんなのがはやっているかということも分からない。DECKを構築するため、いろいろな書籍やHPで情報を集め、なんとか知識不足を補おうとしているが…う〜ん大変。（ゆさ）



●PS版トゥームレイダーを同じデータで8回クリアしたが、どうにも敵の堅さが異常ってきた。アダム5分以上打ち込んでも死なないし。2はPCでやっているので、さらに苦戦中（PS版よりもムズいのだ）。やはりグレネードやM16より、Uziですかね。（はまー）



●最近、ギャザ以外にもモンコレやギアを買い始めてしまい、ゼニが追いつかない。とりあえず、モンコレのスペシャルレアはやめてほしいなぁ。とてもじゃないけど集めきれないよ。シングルもどれも高いし…そろそろ潮時か？（内閣なんとかなんない？K-TAN）



●一橋学園駅そばにあるステーキ屋「kid」と国分寺駅南口そばの立ち食いうどん屋「源」、北口の中華「鶴亀餃子楼」が最近のお気に入り。どこも凄くウマい。話は変わるが、10月にイエスの来日公演が決定!!関東公演全制覇するぞ！（祝「白鯨伝説」製作再開！の北裏）

表紙の裏をとれ

●ども、お久しぶりです。さてこの時点で色はまだですが、2号続くそうです。続くんで、頑張りたいです。はい。で、コナミのPSで出るヤツ「ブギ」漢字よく分かりませんが、コーハイが頑張ってるんで、気になった方は買ってやってください。11月発売です。でもダダンダーン…。家庭で遊びたいなァー。

藤原ひさし

まってェ〜もう一言

●ゲーメストムックからお知らせ！9月28日に、お待ちかね「STREET FIGHTER ZERO3」のムックが発売。ゲームシステム、技表、対戦攻略と黄土ソックスな作り、もといオーソドックスな作りのムックで安定。君の夏休みの特訓を、より確かなものにするぞ。（ムック班）

●ソウルキャリバームックのアンケートハガキに誤字発覚！ごめんなさい。締め切りのところに「1998年8月31日必着」と書かれていますが、本当の締め切りは【1998年10月31日必着】です。ナムコさんから素敵なプレゼントも提供してもらっていますので、どしどし応募してください。

次号GAMESTは 9月30日（水）発売

秋の話題独占！最新情報はショー会場でチェックだ！

第36回AMショー 新声社は出展します！



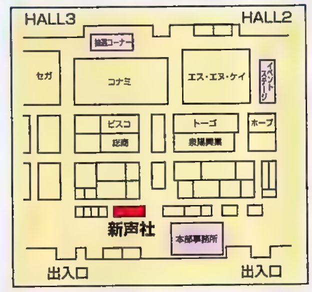
リアルタイムでAMショーを取材した新声社名物「号外」を会場で配布します。皆さんお楽しみに！

※この見本は前回AOUショーのものです。

会場の皆様のアンケート結果を随時お知らせする、好評のゲーメスト号外の刊行はもちろん、今回はグッズ販売も強力に展開！特にゲーメスト号外は1日に数回発行される時もあるから、こまめにチェックしてほしい。会場内を一回りしたら、ぜひゲーメストのアンケートに答えてくれ！

◆日　時：一般公開日　9月19日（土）～20（日）　9:00～17:00
◆場　所：東京ビッグサイト/東展示場
◆入場料：大人（高校生以上）：1500円　女性・子供（小・中学生）：1000円

AMショー会場MAP





スプリガン
《ポスターセレクション》

業務用景品

9月5日劇場版公開で
話題集中！期待せよ！

制作担当：ヘビー・Tのちょっとイイはなし
あのスプリガンを商品にできるなんて夢にも思わなかったッス。スプリガンファンの俺ッチは感激のあまり獣人化しちゃうところッス。このスプリガンフーリガン歴1カ月の俺ッチが選んだ皆川先生の究極イラストがポスターになるんだから、ハズレなんて無いッス、全部がスペシャルッス！　…ちょっと言い過ぎたッス、反省してるッス。いきつけのゲームセンターで見かけたら52本くらいゲットしてほしいッス。G-MODELで僕と握手ッス。

10月発売予定！

業務用景品

NEO・GEOギャルズ ポスターセレクションPart.2

全10種類（クリアポスター1種・ノーマルポスター9種）





作家リスト

NO.1「色」横田　守（クリアポスター）
NO.2「ナコルル」あきよしよしあき
NO.3「キング」花屋敷ぼたん
NO.4「ナコルル」梁生ほずみ
NO.5「ナコルル&シャルロット」織倉まこと
NO.6「不知火　舞」大張正己
NO.7「シャルロット」島本和彦
NO.8「ユリ・サカザキ」下北沢鈴成
NO.9「ブルー・マリー」たかしあきら
NO.10「キング&藤堂香澄」矢野たくみ

好評発売中

業務用景品

水谷とおる ~Four Seasons~ オリジナルポスターセレクション

全13種類（クリアポスター1種・ノーマルポスター12種）







※改良のため、仕様は予告なく変更になることがあります。ご了承ください。
★上記の商品は業務用景品です。全国有名アミューズメント及びマルゲ屋にてお求めください。
●発売元：新声社　〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　TEL.03-3293-9321　FAX.03-3293-9329

GAMEST

そろそろサブキャラが欲しくなってきた!

SOULCALIBUR™

弱けりゃ弱いでバカにされ、強けりゃ強いで理不尽と言われやすいのが新参者の常。だが気にするな、明日は明日の生暖かい風が吹く!

まだまだ何かが隠されている…



吉光
リザードマン



ファンに続いて登場するタイムリリースキャラは吉光、そしてリザードマン。前者は今もって絶賛稼働中の鉄拳3の主要キャラであることは言うまでもないが、後者は往年の名作『ドルアーガの塔』、『イシターの復活』の敵役として登場していた…。が、そのリザードマンと深い関係にあることは間違いないが、どうも同一人物ではないらしい。

それはさておき、キャラ性能のほうはどうなのだろうか。端的に言えば吉光は御剣のコンパチ。基本のAAやBB、8WAY-RUN技等はほぼ一緒で、固有の技は鉄拳3のときのものを踏襲している。中でも非常に強力なのが⇨B+KBBBで、隙が小さい上にカウンターで全段入って全体力の半分弱を奪うのだ。

またリザードマンのほうはソフィーティアのコンパチで、技表として右に載っているのが固有の技(だぶっているものは省略)。2キャラとも強キャラをベースにしているので、決して弱くはない。



とにかく強い鬼薊。吉光の技ではピカーの性能だ。



前転しながら突っ込む⇗ZB+K。君は何者?

技名	コマンド
トゥルヌ複合式・ウェザーワーニング	⇦ⒶⒶⒷ
トゥルヌ複合式・ウェザーアラーム	⇦ⒶⒶⒷ
レンドストライク	ⒷⒷ
メゼ式・ライトニングヘッドマッシャー	⇦Ⓑ
トゥルヌ複合式・ネザーブラスト	ⒷⒶⒷⒷⒷⒷ
トゥルヌ複合式・スポットネザーブラスト	ⒷⒶ⇨Ⓑ
メゼ式・シンカースピンキック	⇗Ⓚ
グルームフロントキック	⇨➡Ⓚ
カミラ式・ロンバーグリットキック	立ち途中ⓀⓀ
カミラ複合式・ロンバースクリュー	立ち途中ⓀⓀⒶ
カミラ複合式・ロンバーフロート	立ち途中ⓀⓀⒶⒷ
カミラ複合式・ロンバーカスケード	立ち途中ⓀⓀⒷ
カミラ複合式・ロンバーサマー	立ち途中ⓀⓀⓀ
メゼ式・サンドリベンジャー	⇗Ⓑ+Ⓚ
サンドリベンジャー	⇦Ⓑ+Ⓚ
クイックサンドリベンジャー	⇦Ⓑ+ⓀⒼ
メゼ式・リーブテイルランブル	接近して⇩⇗⇦Ⓑ+Ⓚ

技名	コマンド
連ね笹(ツラネザサ)	Ⓐ,Ⓐ
忍法卍菊(ニンポウマンジギク)	⇗Ⓐ
忍法卍菊(ニンポウマンジギク)	⇗Ⓐ,Ⓐ
忍法卍菊(ニンポウマンジギク)	⇗Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
忍法卍菊(ニンポウマンジギク)	⇗Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
忍法卍菊(ニンポウマンジギク)	⇗Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
葎草(ムグラグサ)	⇩Ⓐ
散り黄金(チリコガネ)	⇘Ⓐ
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	⇦Ⓐ
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	⇦Ⓐ,Ⓐ
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
忍法卍葛(ニンポウマンジカズラ)	⇦Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ,Ⓐ
口無(クチナシ)	⇦⬅Ⓐ
梧桐(ゴトウ)	⇨Ⓐ
息吹(イブキ)	⇨➡Ⓐ
葵(アオイ)	立ち途中Ⓐ
華厳(ケゴン)	しゃがみから⇗⇦Ⓐ
連華(レンゲ)	Ⓑ,Ⓑ
斬哭剣(ザンコクケン)	⇗Ⓑ
煉獄剣(レンゴクケン)	⇗Ⓑ,Ⓑ(3段階まで)
時雨(シグレ)	⇩Ⓑ
柘榴(ザクロ)	⇘Ⓑ
霊哭剣・壱(レイコクケン・イチ)	⇨Ⓑ
霊哭剣・弐(レイコクケン・ニ)	⇨Ⓑ⇧
霊哭剣・惨(レイコクケン・サン)	⇨Ⓑ⇩
桔梗(キキョウ)	⇨➡Ⓑ
絶鳴剣(ゼツメイケン)	⇦⬅Ⓑ
旋風剣(センプウケン)	⇦⬅ⒷⒶ
苦蓬(ニガヨモギ)	立ち途中Ⓑ
朧車(オボログルマ)	⇩⇘⇨Ⓑ
卍座正拳(マンジザセイケン)	しゃがみからⒷⒶor⇩ⒷⒶ
緋道剣(ヒドウケン)	しゃがみから⇘Ⓑ
黄泉駆け(ヨミガケ)	ⒷⒶ
日向砲(ヒュウガホウ)	⇗Ⓚ
塵払い(チリバライ)	⇩Ⓚ
雹(ヒョウ)	⇘Ⓚ
弾刺し(ハジキザシ)	⇦Ⓚ
弾割り(ハジキワリ)	⇦Ⓚ,Ⓑ
弾連獄(ハジキレンゴク)	⇦Ⓚ,Ⓑ(3段階まで)
舞姫(マイヒメ)	⇨Ⓚ
稲妻(イナズマ)	⇨Ⓚ,Ⓚ
吹雪(フブキ)	⇨➡Ⓚ
霙(ミゾレ)	立ち途中Ⓚ
忍法卍葵(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから⇗Ⓚ
忍法卍葵(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから⇗Ⓚ,Ⓚ
忍法卍葵(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから⇗Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ
忍法卍葵(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから⇗Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ
忍法卍葵(ニンポウマンジソウ)	しゃがみから⇗Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ,Ⓚ
露払い(ツユハライ)	しゃがみから⇧Ⓚ
地雷刃(ジライバ)	Ⓐ+Ⓑ
地雷砲(ジライホウ)	地雷刃中にⓀ
地雷走り(ジライバシリ)	地雷刃中に⇨⇨
跳ね地雷(ハネジライ)	地雷刃中に⇖or⇧or⇗
卍あぐら(マンジアグラ)	地雷刃中にⒷ+Ⓚ
一輪(イチリン)	⇩Ⓐ+Ⓑ
一輪掘り(イチリンボリ)	⇩Ⓐ+Ⓑ,Ⓑ
卍裏拳(マンジウラケン)	⇨Ⓐ+Ⓑ
火炎寿(カエンジュ)	⇨➡Ⓐ+Ⓑ
地雷刃(ジライバ)	⇨➡Ⓐ+Ⓑ,Ⓖ,⬆
霊哭剣・死(レイコクケン・シ)	⇨➡Ⓐ+Ⓑ,Ⓖ,Ⓑ
飛空剣(ヒクウケン)	⇗Ⓐ+Ⓑ
飛空襲剣(ヒクウシュウケン)	⇗Ⓐ+Ⓑ,⬇
虚空襲剣(コクウシュウケン)	⇗Ⓐ+Ⓑ,⬅
卍あぐら(マンジアグラ)	Ⓑ+Ⓚ
千覚(センガク)	卍あぐら中にレバーニュートラル
千覚無空舞(センガクブクウブ)	卍あぐら中に⇦or⇨
土竜堀り(モグラボリ)	⇗Ⓑ+Ⓚ
薊(アザミ)	⇘Ⓑ+Ⓚ
華輪(カリン)	⇦Ⓑ+Ⓚ
華輪(カリン)	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ
華輪(カリン)	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ
華輪(カリン)	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
華輪(カリン)	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
華輪(カリン)	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
華輪(カリン)	⇦Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
人薊(ヒトアザミ)	⇨Ⓑ+Ⓚ
鬼薊(オニアザミ)	⇨Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ
鬼薊(オニアザミ)	⇨Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ
鬼薊(オニアザミ)	⇨Ⓑ+Ⓚ,Ⓑ,Ⓑ,Ⓑ
忍法陽炎(ニンポウカゲロウ)	⇨➡Ⓑ+Ⓚ
忍法草薙(ニンポウクサナギ)	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ+Ⓑ
草薙砲(クサナギホウ)	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ+Ⓑ,Ⓚ
草薙飛空剣(クサナギヒクウケン)	⇨➡Ⓑ+Ⓚ,Ⓐ+Ⓑ
忍法卍車(ニンポウマンジグルマ)	⇗Ⓑ+Ⓚ
千覚(センガク)	仰向けダウン中にⒷ+Ⓚ
不憂(ウレイナシ)	⇩Ⓐ+Ⓚ
惑(マドイ)	⇨➡Ⓐ+Ⓚ
不惑(マドイナシ)	⇨➡Ⓐ+Ⓚ
雫(シズク)	接近してⒶ+Ⓖ
双破(フタバ)	接近してⒷ+Ⓖ
忍法風塵(ニンポウフウジン)	背後から接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ
楽華散(ラッカサン)	相手の左側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ
忍法卍巽(ニンポウマンジツツミ)	相手の右側面で接近してⒶ+ⒼorⒷ+Ⓖ
忍法櫓落とし(ニンポウヤグラオトシ)	⇩⇗⇦Ⓐ+Ⓑ

P.S.GAMEST Q&A Ⓜ Q:「そんなんARIKA」を読んでARIKAの社員になった人って何人ぐらいいるんだろうか?謎だ。/山梨県 P.N.当方腐敗君 A:正確には不明。少なくとも1名、新入社員になった人を私は知っている。(チョビーヌ)←わが編集部からもヘッドハンティングされてしまった。(毛玉)

成功してからが重要!

ガードインパクトシステム

劣勢を優勢に一転させる、超重要防御システム。使いこなして、初めて対戦が面白くなる。

担当：ももやん

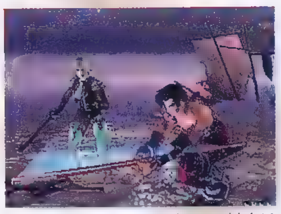
攻撃側と防御側の立場を逆転してしまう防御システム、ガードインパクト。重要なシステムなので積極的に狙っている人も多いが、成功時に何を狙うのかハッキリとしている人は少ない。

そこで今回は、ガードインパクト成功時の狙いと、ガードインパクトされた場合の対処法、その読み合いを中心に説明してみよう。

弾きと捌きと上段中段下段

ガードインパクトは大きく分けて2種類あり、前方向+Gの「弾き」、後方向+Gの「捌き」となっている。この2つの違いは、成功時の相手の状態だ。

弾きは相手を押し返し、正面で向き合う状態になる。捌きは攻撃を受け流し、相手を横向きにすることができるので、側面投げを狙うことも可能だ。



相手の側面を取れる、捌き。基本は捌きだろう。

また弾き、捌きにはそれぞれ上中段、中下段が用意されており、これによってガードインパクトできる攻撃が異なってくる。それぞれの違いを表にしたので、そちらを参照してほしい。

ちなみに、ガード不能攻撃はインパクトできないので、注意するように。

成功の報酬

ガードインパクトが成功した場合には、どの程度有利に動けるのか?成功時から両者が動けるまでの時間を、弾き、捌きで表にまとめてみたぞ。

表を見てもらうと、ガードインパクト成功時に得るアドバンテージは、弾きで21フレーム、捌きで25フレームとなっている。これだけアドバンテージを得れば、たいていの攻撃を入れることは可能だろう。ダッシュ投げも十分狙える。

ガードインパクトを成功させれば圧倒的有利に見えるが、ガードインパクトされた側（防御側）にも回避手段は残されている。体勢が崩れている間は通常の行動はできないが、ガードインパクトの入力だけ受け付ける時間が存在するのだ。表中では、黄色で示された部分がそうである。

このことから、成功側の得る実質的なアドバンテージは、弾きで7フレーム、捌きで9フレームだけ。7～9フレームで攻撃判定が出る技など、おそらく存在しない。確定で入る攻撃は皆無と言える。

だからといって、ガードインパクトが無意味なものではない。成功側が主導権を握ったまま、択一攻撃を仕掛けることができるからだ。上段、下段、投げ、タイミングずらしなど選択の幅は広いので、すべてをガードインパクトで返すことは不可能だろう。

ガードインパクト後の攻防には深い読み合いが存在するので、次はそれを説明してみよう。

ガードインパクト後の攻防

ガードインパクト成功時には、何を狙うのがいいのか？（と思われる）ので、確率的に入りやすい攻撃を選択していくのが得策だろう。

最有力選択肢は、21～25フレーム以内に出る強力な下段攻撃だ。防御側の回避手段は、下段ガードインパクトしか残されていない。この状況で下段インパクトを狙うのは、かなり勇気が必要だろう。

これに並ぶ選択肢が、投げである。上段ガードインパクトで回避される可能性は高いが、下段攻撃を混ぜることで強力な2択となっている。早い発生で一定量のダメージを保障してくれるので、やはり投げは強力だ。

基本的にこの2つだけで、十分効果はある。単純に2択なので、なかなか回避できないだろう。

ガードインパクト性能表

	上段	中段	下段	投げ	ガードインパクト後の有利フレーム
⇨G	○	○	×	○	21
⇘G	×	○	○	×	21
⇦G	○	○	×	○	25
⇙G	×	○	○	×	25



ガードインパクト後は…、



早く、強力な下段攻撃を入れるのが理想。怖いのは、下段インパクトのみ。



下段攻撃の裏の選択肢が、投げとなる。完全な2択。

逆に、一番回避されやすいのが、中段（特殊中段）攻撃だ。上段、下段のどちらでもガードインパクトされてしまうので、択一攻撃にならないからである。

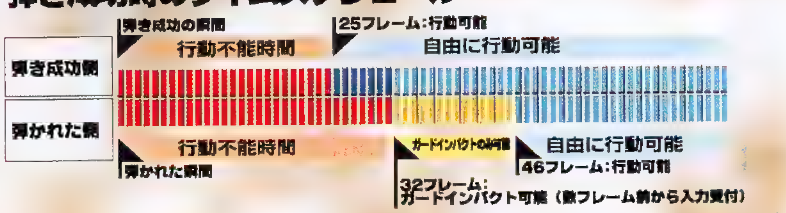
ほかの選択肢としては、タイミングをずらす戦法もある。ガードインパクトを誘い、そこを投げたりするのだ。

もちろん、攻撃を遅らせるとデメリットが出てくる。防御側も動き始めるので、ガードされたり、しゃがむ可能性もあるのだ。そこはまさに、読み合いの世界なのだ。

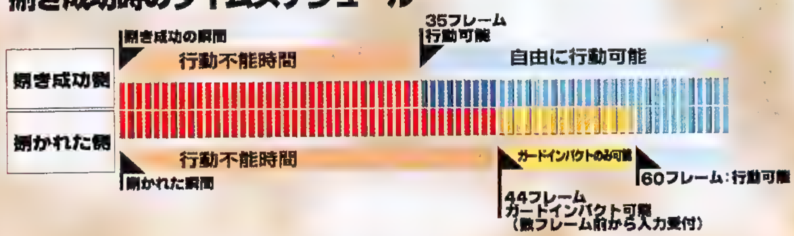


出が早ければ、ガード不能も狙い目だ。反応が遅れれば、まず当たるだろう。

弾き成功時のタイムスケジュール



捌き成功時のタイムスケジュール



知らないと速攻で負けることを保証しよう

防御系システムを極めろ!

難しいことは何一つないが、少し気を抜いてしまうと秒殺…するのはいいんだけどね。

防御系システムは改めて解説するほど特別な操作は必要なく、8WAY-RUNと同様に対戦では無意識のうちに使用されるものだ。そしてリスクもほとんどないに等しい。

よって小難しい読み合いを深く考える必要もないが、もし万が一自分の思った防御システムを十分に機能させることができなかったら?

そう、それがただの一回だけだったとしても、そのラウンドを落としてしまう可能性が十分にある。それがこのゲームの怖いところだ。

例えば、ダウンして縦斬りで高威力なガード不能技を重ねられたとしよう。起き上がって潰してもいいが、横転すればまったくのノーリスク。逆にしなかったら、くらう可能性も十分にあり体力の半分を持っていかれることにもなりかねない。確かにこれはどんなゲームにもあることだが、キャリバーではこういった"事故"をおこすのに可能な状況が非常に多いのだ。

このページでは、そういったミスを極力なくすべく、無意識ではなく意識的に機能させられるよう、防御系のシステムをまとめて解説していこうと思う。



何気なく使用できるものゆえにミスは命取り。

防御的起き上がりの法

厳密には"起き上がり"はシステムではないが無用なダメージを受けない、または軽減するためには避けてとおれないものの一つ。よって、ここでは起き上がりを攻める側の話は置いといて、起き上がる側に回った際の行動を考えていこう。

とりあえずこのゲーム、それなりにいろんな起き上がり方がシステム化されてはいるが、実戦で第一に考えなければならないのは「横転をするかしないか」という点。

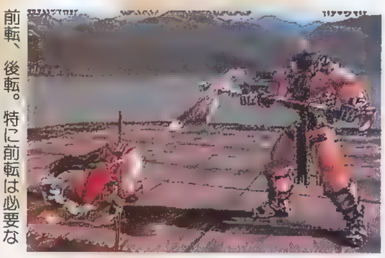
なぜ、これが重要なのかというと、キャリバーの基本である縦斬りと横斬りの関係がここでも強く生じているからである。蹴り技があるとはいえ、起き攻めに使う攻撃はまず縦斬りと横斬りの2種類。

そして使いたくなるのが、ダウン中にもヒットする技。つまり縦斬りを多用したくなるが、これは横転で楽々かわすことができる。逆に下段の横斬りがきたときは横転してはくらってしまうので(技にもよる)、その場合はダウン状態を維持しスカす。そして、その後反撃するというわけだ。

これらの基本に加えて"8WAY-RUN技"を重ねられるという状況。つまり8WAY-RUNで横転を追い駆け、技を出してくるという起き攻めの方法の一つで、横転しようが寝ていようが当たる技がくる。これに確実に対処するのには起き上がってガードするのがベスト。幸い8WAY-RUNしてからなので、届くまでにタイムラグがあるし、技の種類も限定されてくるので若干は読みやすいはず。投げ技を併用されると苦しいが、間髪入れず重ねられるものをガードするよりはまし。

横転中に相手のそれを見極め立ち上がってガードするのもいいが、早い段階で予測できたなら最速でその場で立ってガードするようにしたほうが、迎撃にスイッチすることもできて便利。当然、画面端に追い詰められている状況ではリングアウトが一番怖いので、中央によるべく多少リスキーでも横転がベストだ。

ちなみに前転、後転はほぼ無視してOK。このゲームで起き攻めにこない相手はまずいないので近寄る必要はないし『鉄拳』のように特別な技が出るわけでもないので、最も必要のない起き上がり行動と言える。後転はリング中央なら「してもいいかな」程度に有効。しかし、このゲームのリングは決して広くはないのでやはりしないに越したことはない。



前転、後転。特に前転は必要ないぞ。

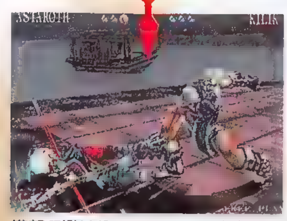
基本攻防はこの2点



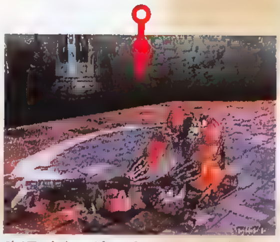
寝ていても当たる縦斬りに対しては反対に…、



下段系の横斬りを重ねられた場合は…、



横転で避ける。この選択を中心に起き上がり方を考える。



寝過ごすのが一番。この後迎撃すればいい。

起き上がり攻撃を出すなら…

これまで何度も書かれているように、このゲームに起き上がり専用の攻撃はない。ボタンを連打して出ている、そこそこ強そうな攻撃は"立ち上がり"技だということは、きのう今日始めた人以外では周知のところだろう。

もちろん立ち上がり技以外でも同様に出すことは可能だが、大技はやめてできるだけ出の早いモノを使っていくのが基本。どれを出していけばいいかということについては、そのキャラの特性にあったものを状況ごとにチョイスするのが理想だが、一応お薦めの共通技を紹介しておこう。

単純に隙の少なさを求めるなら、立ち上がりのK。回転系のものがほとんどなので、8WAY-RUNにも対応できる。ただリーチは不安。

次がしゃがみA。これも隙が少なく、対8WAY-RUNにも強い。カウンターでもダウンは奪えないが、次に立ち上がり攻撃を連携させられるのが強みだ。



専用技を持っているキャラもいるが、あくまでも…。



起き上がりの迎撃技には共通として下Aが無難。

P.S.MESSAGE M ソウルキャリバー設定資料集がとてもよかったです。あのボツの多さ、デザイナーの苦悩がよく表れていて、見るべきところが多かったです。こういう企画、たくさんやってください!!/P.N.MD団君 ◆ありがとごさんす。アンケートの人気次第では、連載になる可能性がある「設定←

空中制御

このページにあるシステムの中でも、とりわけ失敗すると痛いのがこの空中制御。初心者を中心に軽んじてる人も見かけるが、これをやるのとやらないのとではリングアウトの確率が格段に違うのだから、ある意味最重要なのだ。

操作のほうは簡単で、浮かされた際に落ちたい方向にレバーを入力するだけ。ただし単に浮かされただけでは機能せず、必ず空中でコンボとして技を1発以上受ける必要がある。また空中で技をくらった後でも一応は制御できるが効果は少ないので、くらう前にレバーを入れておくことが重要。レバーを入れている時間が長いほどキャラは動くので、入れ放しにしておくということも併せて覚えておこう。

したがって浮かされた段階でリングアウトが確定していてはそれで防ぎようがないし、逆に見た目ほとんどリング外でも追い打ちをくらえば引き戻せる可能性は高い。

もちろん用途はそれだけでなく、何もしなければ2、3発くらってしまうものでも空中制御することによって1発に抑え、ダメージを軽減することもできる。

で、そういった用途を考えるときに切り離せないのが制御の方向。厳密には8方向にとれるようだが、前方向に関しては微妙なので肉眼ではほぼ見分けられない。基本的には⇧か⇩に入れておけば当面は問題なく、空中コンボとリングアウトは回避できるはず。リングアウトの危険が少ないようなら、起き攻めを回避すべく⬁か⬃を入れるといい。

ただし、このゲームのリングの形は様々で上下に制御しても運が悪いと落ちてしまうことも間々あるため、万全を期すなら多少ダメージを受けても前方向に入れておこう。



何と言っても大きいのがリングアウト防止か。


例えばファンの⇨➡KK。非常に高威力で…、


手前だと制御してもくらう、希な例だ。


3発目はこっち(奥)に制御すると避けられ…、

斜め方向の意義

空中制御には単にダメージの軽減、リングアウト防止以外にも重要な役割がある。それは制御しダウンまたは受け身をとったときの、相手の起き攻めの回避。

そのためには相手と離れた場所に落下するのが理想的ではあるが、後ろ方向にレバーを入れても思ったほど距離は出ないはず。実は⇧のほうが相手との間合いは離れるのだ。さらに離したいときは⬃か⬁。こうすると微妙ではあるが前者よりも離れて都合がいい。当然リング際に追い詰められたときは起き攻めなんか二の次だが…。


横に入れているだけだと、この位置に。


写真では分かりづらいが斜め後ろを加えると少し離れる。

受け身

受け身というシステムは、今ではほとんどの格闘ゲームについており目新しくない。そして、このキャリバーも他のゲームの受け身と同様の感覚で使用しても特別問題はないだろう。

受け身の最も大きな意義は落下後のバウンド中、もしくはダウン中にくらう技の回避。これを行うことによって、一見するとコンボに見える連続攻撃を無効化することができるのが大きい。この際、高度とタイミングを中心とした"受け身のとり方"が他のゲームなら重要になってくるが、このゲームでは必要なし。その代わり、2タイプの受け身があることをしっかりと覚えておく必要がある。

まずレバーだけでとる『レバー受け身』。これはダウンする前にレバーを入れておく(入れ放しでも可)ことで、ダウン状態を省略し前後、横転してくれるというもので、その回転は起き上がりのそれと性質はまったく同様。

次にGボタンを押すことによってとれる『G受け身』。クイックスタンディングとも言うべきもので、すぐに立ち状態に強制的にもっていってくれるのが前者との大きな相違点。レバーで方向も制御でき、ニュートラルに加え前後上下の4方向にも少し転がりつつ立つ。

注意しておきたいのは、この2つは使い分けるのではなく、くらった技によってどちらか片方の受け身しかとれないということ。技にもよるが基本的に多少浮いてダウンするモノにはレバー受け身。地面を滑るように吹っ飛ばされる技に対してはG受け身がとれる。それを基準にダウンするときにはどちらの受け身がとれるのか判断しよう。ちなみに操作は併用が可能。つまりレバーを入れつつGボタンを押していれば、どちらかの受け身が機能してくれるというわけだ。もちろんニュートラルのG受け身は、それではできないが…。

ちなみに空中で技をくらった際にとれる受け身は、基準から考えるとレバー受け身のように思えるが実際はG受け身のみなので注意してほしい。また、その際のG受け身はレバー制御が不可能。恐らく空中制御である程度位置が決められるから、そういう設定になっているのだろう。


レバー受け身は起き上がりのものと同じ。前転はいらない。


浮かされていても、技をくらえば…、


G受け身。位置を変えるためにも空中制御が重要。

起こるか？読み合い

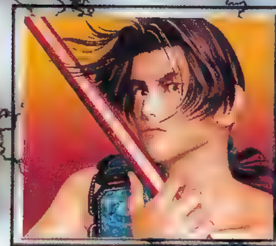
このゲームの受け身は比較的ノーリスクで、とって悪いという状況はほとんどないが、無敵時間がないのでそこを狙われてガードできないという状況もある。そういった場合はもちろん受け身はとらないほうがいい。ま、要はタイミング云々を抜きにして受け身をとるかとらないか。これがダウンした側の唯一の選択肢というわけだ。もちろん受け身がとれない技も存在する。


⇨Kをカウンターでくらって、毎回受け身をとっていると…、


これが避けられない。こういったところが受け身の弱点だ。

P.S.MESSAGE M →資料集」。今後も、開発者の方の苦労や思い入れを可能な限り汲み上げるページにしていきたいと考えているざます。設定資料を見たいゲームがある人は、アンケートに書いて送って下さい。できるだけ皆さんのニーズには応えます！メーカー様もご協力よろしくお願いします。(担編)

バランスと思い切りが大切



キリク

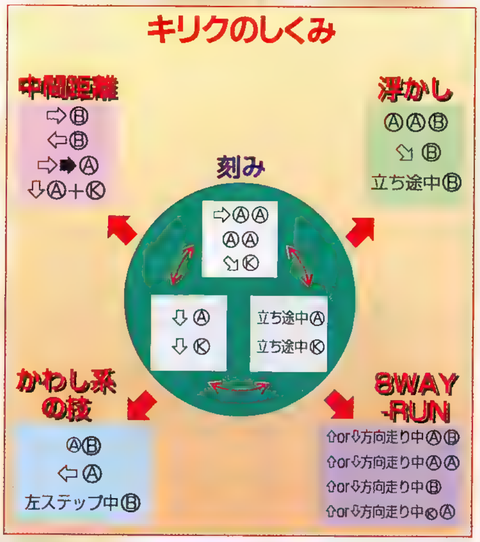
近距離キャラにリーチで対抗、遠距離キャラはスピードで抑え込む。逆転の発想で強さを引き出せ！

担当：ちゃっきー

まずは刻みから

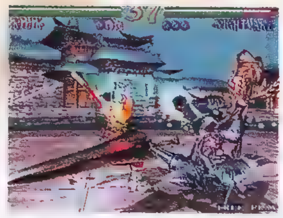
さまざまな要素が密接に絡んでいるため、"ここが起点"とはいいきれないが、その一例として、まずは近距離での刻み技から考えてみよう。

近距離で使う技がやや乏しいキリクだが、その中で発生の早い⇨ⒶⒶは見逃せない存在。すべて上段ではあるが、カウンターヒット（または8WAY-RUN中ヒット）ですべてつながり、相手の連携に対する割り込み技としても優秀だ。刻みとして連携を作るためには1発や2発で止め、



次の選択肢に移る。

基本技にも目を向けておきたい。中段技としては⇧Ⓚ、下段なら⇩Ⓐや⇩Ⓚで刻み、しゃがみ状態を作ってからの立ち途中Ⓐや立ち途中Ⓚへつなぐといった基本連携を使っていこう。

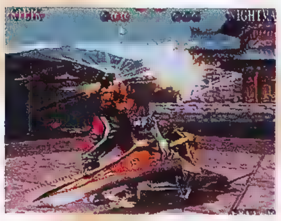

割り込みに使える⇨ⒶⒶⒶ。カウンターで3発入れば、ダメージも高い。

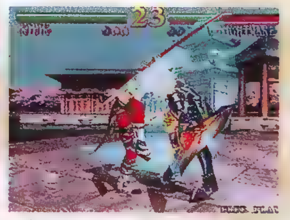
積極2択とかわし技のバランス

自分が有利、かつ近距離という状況では、積極的に2択を迫っていきたいところ。刻み技がヒットしたあとや、相手の技をガードしたあとなどがそれだ。遠距離キャラに対しては、ここで効率よくダメージを与えておきたい。

ダメージの高い打撃技としては、⇧Ⓑや立ち途中Ⓑといった各種浮かし技が挙がる。ヒット後は⇨ⓀⒷがほぼ安定して入り、それなりのダメージになる。単発の浮かし技のほか、カウンターヒット、または8WAY-RUN中にヒットすることで連続となるⒶⒶⒷや立ち途中ⓀⒷも強力だ。

これらを警戒して固まるようであれば、今度は投げ技が生きてくる。ただキリクの投げ間合いはかなり狭いので、下がる相手はもちろん、横移動に対してもかなりつかみにくくなっていることに注意したい。立ちガードを崩すための専用技として使っていこう。


固まる相手は、思い切って投げる。リーチが短いことは不安要素だが…。

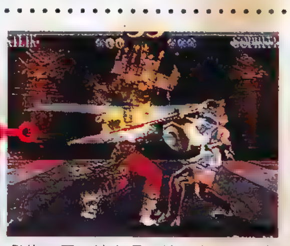

反撃技としても使っていきたい浮かし技。重要なダメージ源の1つだ。

ただ、ここで問題になってくるのが、構わず技を出してくる相手。刻み技をヒットさせていても実際問題それほど大きく有利なわけではないので、発生の早い技で潰されてしまうことも多くなってくる。ソフィーティアや御剣、タキなどのように、発生の早い技を数多く持っている相手に対しては特に危険だ。

そこで必要になってくるのが、かわし性能の高い技。特に中段のⒶⒷは使い勝手がいい。これを連携の中に効果的に組み込み、相手の気をそらしていこう。そのほか、左ステップ中Ⓑや⇦Ⓐなど、工夫して使っていきたい。

もちろん、一定以上不利になると、これらのかわし技が通用しないことも多くなる。このような状況では、手堅くガード、あるいはガードインパクトを狙っていこう。ガードインパクト後は、最速のタイミングで⇦Ⓑを出せば、ガードインパクト以外で返されない（ガードできない）ことも覚えておくといい。


かわし性能の高い技を有効活用し、相手のリズムを崩していこう。


発生の早い技を多く持つキャラに対しては、慎重に対応していきたい。

中間距離の戦術的2択

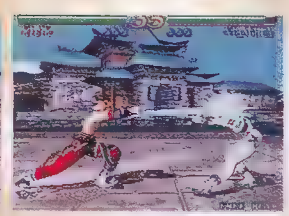
8WAY-RUNによる横移動を使わない相手なら、中距離ではかなり有利な闘いができる。発生の早い牽制技として⇨Ⓑを使い、ここぞという場面でダメージ重視の⇦Ⓑ（ホールド可）。⇦Ⓑは少し身を引くモーションを持っているため、相手の技をかわしつつヒットすることも多い。

ただ、これらは直線的な打撃技であるため、少しでも軸をずらされるとスカってしまう。特に⇦Ⓑは隙が大きく、まず反撃されてしまう。中距離戦では8WAY-RUNによる様子見がよく使われるだけに、これだけではやや苦しくなってくるだろう。

そこで有効になってくるのが、⇨➡Ⓐや⇩Ⓐ+Ⓚといったリーチの長い横斬り。中間距離で8WAY-RUNを多用する相手には、思い切って使っていこう。

前者は上段だがダメージが高く、後者はやや発生が遅いが、下段技になっているため汎用性が高いのが長所だ。


対8WAY-RUNには、リーチの長い横斬り。このバランスが大切。


8WAY-RUNをしないようなら、突き系の技が効果を発揮する。

⇧（⇩）方向8WAY-RUNに注目

キリクは、⇧(⇩)方向走り中に強力な技を多種持つ。このため、横移動で様子を見つつ、相手の技をかわして反撃、という戦法も有効だ。

もっとも使いやすいのは、⇧(⇩)方向走り中ⒶとⒶⒷ。横斬りの中段技からそれぞれ下段、中段へと流れる連携で、汎用性が高い。

⇧(⇩)方向走り中Ⓑは浮かし技。確実に反撃できるチャンスに使い、ヒット後は⇨ⒶⒶⒶで追い打ちしよう。

もう1つは、⇧(⇩)方向走り中ⓀⒶ。連続ヒットし、下段としてはダメージが高いものとなる。やや発生が遅いのが気になるが、要所要所で使っていきたい。


⇧（⇩）走り中Ⓑで反撃したい。浮かしたあとは、⇨ⒶⒶⒶで追い打ち。


⇧（⇩）方向の走りを有効活用すべし。隙の大きい技をかわしたら…、

「虚」と「実」の技を使いこなせ！



シャンファ

連携止めとフェイント技をうまく使って連携を作り、相手を一気に攻め崩していこう！

担当：伊勢猫

間合いを見極める

シャンファは武器のリーチがそれほど長いわけではないため、こちらの攻撃が届く間合いへと8WAY-RUNで近づいていくのがその基本。

ただし、これはこちらの攻撃が届かない遠距離での話。A+Bや⇨Bといった攻撃が届く中間距離では、8WAY-RUNでの移動で攻撃を避けた際のメリットは大きいがリスクも高く、それよりは足を止めてガード主体のスタイルへと移行したほうがリスクは少ない。

さて、中間距離における攻撃の起点となるのは、⇨Bや⇨➡Bの突き攻撃がそれ。

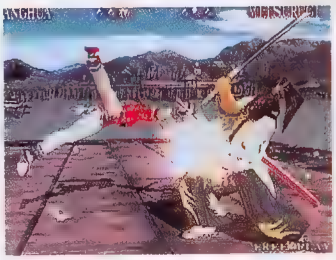


⇗B+KやAAは相手の反撃を先読みして置いておくといい。

前者の⇨Bは攻撃判定こそ上段ではあるが、⇨BAや⇨BBといった連携技へと移行させていくことも可能。これに対して⇨➡Bは中段判定でガードされた後の硬直時間が短く、一気に近距離戦へと持ち込んでいくことができる。

これらと併せて使っていきたいのがA+Bや⇦⬅Bといったリーチの長いふたつの中段攻撃。前者のA+Bは⇗BAとで2段目が中・下段の2択になり、密着状態でガードされなければ距離が離れるため相手の空振りした攻撃の戻り際へ攻撃をしてもいける。

後者の⇦⬅Bについては、こちらの攻撃をガード後に反撃してきた相手の攻撃を避ける反撃技として使っていこう。



3段目まで連続ヒットする⇗KAA派生技も選択肢のひとつ。

8WAY-RUNで相手に近づく

こちらの攻撃が届かない遠距離では、縦属性の攻撃を避けられる8WAY-RUNを使って回り込むようにして近づいていくのがその基本。

中でも360度方向をカバーできる⇧or⇩方向走り中Aやカウンターヒットで相手を崩すことができる⇘or⇗走り中Aなども積極的に狙っていきたい攻撃のひとつ。



8WAY-RUNは相手の攻撃を避けつつ近づいていける移動の基本

これに対して攻撃範囲の狭い縦斬りについては、相手の攻撃を8WAY-RUNで避けた後に狙っていくとヒットしやすく、3段目までが連続ヒットする⇘or⇗方向走り中Bや浮かし技の⇧or⇩方向走り中Bといった攻撃はヒット後の見返りも大きい。また、⇦⬅Bでも出すことができる⇘or⇗方向走り中Bは後ろへと大きく下がってから踏み込むので中間距離で頼りになる。

立ちガード主体の相手に対しては、⇘or⇗方向走り中Kや投げを使って相手のガードを崩し、8WAY-RUNで対抗してくるような相手に対しては、走り中Ⓐ+Bや⇨➡Aといった8WAY-RUNに強い攻撃で対応していこう。

連携で一気に畳みかける

基本技がヒットする近距離では、AA⇦Bを起点とした連携を「軸」としていくことで相手を継続して攻めていくことができる。具体的にはガード後に手を出してくる相手に対してであれば、⇗B+Kや⇦Aといった横移動技を使って対処。相手がAA⇦B後の連携を警戒して立ちガードしているようなら、⇗Aや⇩A+Bといった下段判定の攻撃を狙っていくわけだが、特殊移動のB+Kを使って近づいて択一を狙ってみてもいい。

さて、⇗Aや⇗Kといったヒット時に相手がダウンしない下段攻撃後の選択肢としては、下・上段判定の立ち途中A+Bと中段判定のしゃがみ⇗Bを使った2択がメイン。しゃがみ判定の発生は遅いが、しゃがみ⇗BBヒット後はダメージの高い⇗B+Kが追い打ちとしてヒットするので選択肢のひとつとして狙っていきたい。



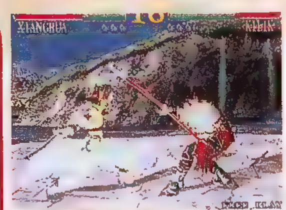
Gキャンセル後、立ち途中A+Bや⇗KBBの後は投げも狙っていこう。

立ち途中A+B後は派生する連携技である~⇩Bを使っていくことで更に相手を攻めていくことが可能。これを警戒してしゃがみガードする相手に対しては、⇦A+Bや⇗Bで浮かせてから⇨B↓⇨➡Kといった空中コンボでの追い打ちを狙っていくといい。

自分の状態をコントロール

しゃがみ状態からの選択肢が豊富なシャンファであれば、状態をうまくコントロールしてしゃがみ状態を積極的に作り出していきたいところ。

具体的には特殊移動技のA+Kを始めとして、下要素+Aや⇩B、⇩Kといった基本技でしゃがみ状態となるほか、⇧or⇩方向走り中Aや⇗B、⇩A+Bといった攻撃でも状態を変化させていくことが可能。近距離ラッシュの途中や相手の攻撃をガードした直後などに基本技でしゃがみ状態を作っていけば、その後の選択肢が広がる。



立ち合いでも割り込みに⇩Aなどを使って相手に動きを止めて置き…、

また、相手の振り下ろし系の縦斬りをガードした後などもこちらが強制的にしゃがみ状態にされることも多いので、どの攻撃をガードした後にこちらがしゃがみ状態になるのかを覚えておけば、その後に有利な状況を展開して相手を攻めていくことができるようにもなる。



立ち途中A+Bへと繋げて一気に近距離戦へと持ち込んでもいけるぞ！

清麗曲を起点とした連携の流れ



爆発的な攻撃力と強力な2択で敵を叩き斬れ!



ミツルギ

今回はミツルギの基本戦術を紹介。近距離〜中間距離で強力な2択攻撃を展開せよ!

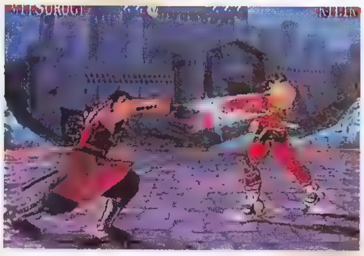
担当:GYU

遠距離から攻め込むには

使い勝手のいい中・下段攻撃に恵まれているミツルギは、3D格闘の基本である2択攻撃で攻めるキャラといえる。しかし、リーチの都合上、2択を仕掛けるためには近距離〜中間距離の間合いに持ち込まなければならない。つまり、ミツルギにとって遠距離戦を制すということは非常に重要なポイントになるわけだ。

さて、遠距離から切り込む場合に使っていきたい攻撃としては、まずbAがある。中段の横斬りであるこの攻撃は、リーチが長く、敵の8WAY-RUNにも対抗することができる。右前方に踏み込みつつ攻撃を繰り出すため、カウンターをあわせやすいことも大きな利点だ。このbAをカウンターヒットさせて敵からダウンを奪うことが、遠距離戦でのひとつのポイントだ。

また、8WAY-RUNには弱いが、⇨➡BBも遠距離戦で有効な攻撃のひとつだ。中段のこの技は、クリーンヒットしないと連続攻撃にならないが、2段目にディレイをかけることができる。遠距離戦ではディレイをかけることを前提に、敵のガードを揺さぶるように使っていこう。



遠距離から攻め込む場合は、bAでカウンターを狙え!

中間距離での攻撃

中間距離では状況に応じて攻撃を使い分けていきたい。

まず、中間距離での主力となる攻撃にBBがある。中段のこの連続攻撃はダウンこそ奪えないが、使い勝手の良さがウリ。BB➡という入力で霞に構えを変えることも可能だ。先手を奪うようにこの技を繰り出し、敵の立ちガードを誘うように心がけよう。

また、とにかくダメージを重視するならA+Bが有効だ。ダウンを奪えるこの技は発生こそ遅いが、ガードさせれば敵をはじきとばすことができる。ミツルギが有利な状況で使っていくといいだろう。

一方、ミツルギが不利な状況であえて手を出すなら、⇦Bが使える。いったん身を引いてから中段の突きを繰り出すこの攻撃には、敵の攻撃を避ける効果がある。敵が手を出してきたところに、あわせるように使っていこう。



敵の攻撃をスカしつつ反撃できる⇦B。中間距離で使え!

さて、上記の攻撃で敵が立ちガードを重視するようになったら、こんどは下段攻撃の⬊Aを狙っていきたい。この技は発生こそ遅いが、敵の上段攻撃を避けながら繰り出すことができる。この技でダウンを奪える。ただし、ホールドしても威力が上がるわけではないので注意すること。

近距離ではカウンターを狙え!

敵と密着するような近距離では、とにかく発生の早い攻撃を優先的に使っていきたい。

ミツルギの最も発生が早い攻撃はA。上段の横斬りであるこの技を起点に連携を作っていくことが近距離での基本だ。もちろん、派生技のAAを使ってもいいぞ。

また、敵の連携に割り込んでカウンターを狙うなら、⬂Aをおすすめだ。肘うちを繰り出すこの技は、カウンターヒットで敵を崩すことができる。崩しはレバガチャで回復することができるが、回復されても中・下段による2択を狙っていけば効果的に攻めることが可能だ。



敵の連携に割り込むなら⬂A。カウンターで敵を崩せるぞ!

近距離で2択を狙う場合は、中段の⬂Bと下段の⇩KBが有効だ。浮かし技である⬂Bがヒットした場合は、すかさず空中コンボにつなげよう。確実にダメージを与えたいなら、⇩⬂⇨Bによる追い打ちがベターだ。一方、中段の連続攻撃である⬂BAは出が早く、ダウンを奪えることが最大の利点。ただし、リーチが非常に短いので、空振りしないように注意しよう。

8WAY-RUNを使うなら

8WAY-RUNは主に遠距離から敵に接近するひとつの手段として使っていく。8WAY-RUNからの攻撃で主力となるのは、⇩方向走り中Bと⬂方向走り中BABだ。

中段判定の縦斬りである前者は軸をずらしつつ攻撃するため、敵の攻撃を避けられるといった特性を持っている。ホーミング性能も高いので、中〜遠距離から使っていこう。

後者の攻撃は、中段の縦斬り、上段の横斬り、中段の縦斬りといった連携攻撃である。1〜2段目は連続攻撃になっているうえ、2段目から霞に移ることもできる(⬂方向走り中BA➡)。見切られにくい連携なので、中間距離で多用していくといいだろう。



⇩方向走り中Bには敵の攻撃を避けられる利点がある。



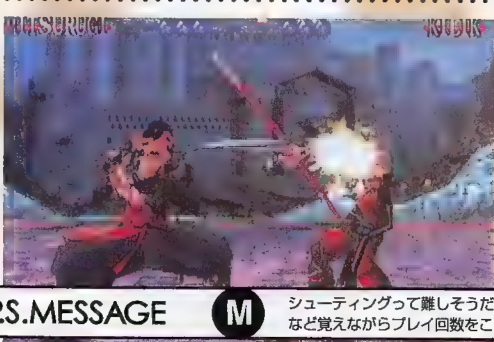
下段の⇩KBを狙う場合は敵に密着することが重要。

霞と居合について

ミツルギの特殊構えである霞と居合だが、どちらかといえば前者の霞のほうが実戦的な構えといえる。

霞に構える場合は、立ち状態から⇦A+Bで唐突に構えるのではなく、⇦A➡やBB➡、⇩ⓀB➡といった攻撃から移行したほうがいいだろう。霞からの攻撃では、発生が早く牽制に有効なAAをメインに使っていこう。この技は1発めで止めれば霞を維持できるので、ここからの他の攻撃に連携させるのも手だ。また、霞からA+GやB+G入力で直接、投げを狙えるということも覚えておこう。

堅く攻めるなら居合は必要ないが、ここぞというときはA+B入力で発生するガード不能技に狙いを絞って使っていく。ただし、タメ技であるガード不能技は発生が遅いため、敵の虚を突いて使っていく必要があるので注意すること。敵の攻撃をガードインパクトしたあとや8WAY-RUNで攻撃をスカしたところで狙っていくといいだろう。



霞からのAは発生が早いうえに、構えを維持できる。

P.S.MESSAGE M シューティングって難しそうだから、今までほとんどやってなかったけど、怒首領蜂のおかげで、シューティング好きになりました。パターンなど覚えながらプレイ回数をこなせば、それなりに上達するものですね。今んとこ2-2、1年くらい続ければ火鉢までいけるようになるのか←

邪剣の前に敵はなし(?)



ナイトメア

中間間合いでの「迎撃」スタイルと、落とすための「攻め」モードを使い分けよう。

担当：RED

敵の8WAY-RUNをつぶせ

巨大な邪剣、ソウルエッジを振り回して闘うナイトメアの得意間合いは、その剣撃がぎりぎり届くくらいの間合い。

まずは剣撃のリーチにものを言わせて、相手を近寄らせずに闘うことを考えよう。

相手が8WAY-RUNによる横移動をしつつ、間合いをつめて斬り込むチャンスをうかがっているようなときはAボタンによる横斬り系の技を振り回して迎撃してやる。

Aは最も基本的な上段の横斬りだが、発生もそこそこ早く、牽制、刻み技として使いやすい。Aから派生する連携ではA⬇AAが強力。Aから下段の横斬り2連発に派生するこの連携は、2発目がヒットすると3発目が連続でヒットすることが多く、ダメージ的にも申し分ない。

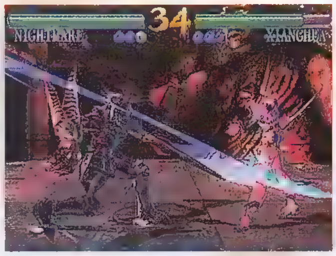
Aや⇨Aからデキスターホールドへ移行するのもいい。デキスターホールド中の技で対8WAY-RUN技として有効なのは、A⬇AとbA。

A⬇Aは下段の横斬りを2連発する連携、bAのほうは中段の横斬りだ。この2つの技は、剣を振り回す方向（回転方向）が逆であるという点も重要なポイントとなっている。相手の移動方向や、リングアウト方向に応じて使い分けるのも有効だ。

単発の横斬り系の技で押さえておきたいのは⇖Aと⇖A。

⇖Aはそこそこ発生の早い中段で、非常に使いやすい技。積極的に踏み込んで出してもいいし、位置関係によってはリングアウト狙いにも最適。

⇖Aはダメージの大きい下段の横斬り。発生は早くはないが、立ったままの状態からいきなり下段の横斬りを出すため、モーションに反応してガードするのはなかなか難しい技だ。ダウンを奪ったときに重ねる技としても効果的。



下段の横斬り系は、対8WAY-RUN効果が高い。

接近戦のしのぎかた

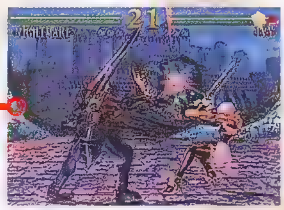
接近戦が得意なキャラに間合いをつめられてしまったら、無理に剣を振り回そうとせずに、発生の早いキック系の技を使って相手を追い払うことを考えよう。掴み間合いの広さを生かして、踏み込んでくる相手をいきなり投げてしまうのも意外と有効だ。

キック系の技で使いやすいのは、⇨K、⇦K、⇩Kといったところ。

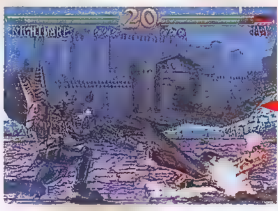
⇨Kは上段ではあるものの、発生が早く、割り込みや反撃に使いやすい。前号でも紹介したとおり、カウンターヒット時はダウンを奪うことができ、⇖A+Bによる追い打ちが確定するのが大きい。

⇦Kは中段で、姿勢が低くなるのがポイント。相手の上段攻撃をスカしながら攻撃できる。

⇩Kからは、立ち上がり途中Kや立ち上がり途中AAといった技に連携させていこう。



困ったら⇨K。カウンターヒット時はダウンするので…、



⇖A+Bで追い打ち！こりゃ～でかい。

狙ってリングアウト

ナイトメアはリングアウト可能な技が多く、相手との位置関係によって使い分けていけば、多くの状況からリングアウト勝ちを狙える。リング際近くになったら、位置関係に注意して常にリングアウト勝ちを意識した動きをしよう。

ここでは、位置関係ごとにリングアウト狙いに有効な技をみていこう。

●右方向へ相手を吹っ飛ばしたい場合

下の写真のように、右方向に相手を吹っ飛ばせばリングアウトが狙える、というような位置関係の場合は、⇖Aが最も有効な技となる。立ち上がり途中AA、⇨A、デキスターホールド中bAといった技もこの位置関係でリングアウトを狙える技となっている。

●左方向へ相手を吹き飛ばしたい場合

左方向へ相手を吹き飛ばしたい場合は、⇖A、⇧（⇩）方向走り中A、aGAがいい。A⇩AA、デキスターホールド中A⇩A、B⇩Aも下段横斬り部分がヒットするとリングアウトを狙える。



このような位置関係の場合は相手を右に吹っ飛ばす技を使おう。

●垂直に押し出す場合

相手を後ろに吹っ飛ばしたい場合は、⇨Bや⇧（⇖）Kが距離を稼げる。

相手をリング際まで追い込んだ状況なら、立ち上がり途中K、A+G投げ、要カウンターだが⇨K、⇨➡K、⇦Kなどでもリングアウト可能だ。

●自分がリング際に追い込まれた場合

⇖Bで一発逆転が狙える。意外と距離を稼げるので、リング際ぎりぎりでなくても落とすことができる。



リングアウト狙いならA+G投げを使おう。

チーフホールド活用法

⇖Bからチーフホールドへ移行すると、通常の攻撃連携にも、ヒット時の空中コンボにも都合のいいことが多い。

まず、⇖Bをガードされたら、思い切ってチーフホールド中Bを出すのがなかなかいい連携となる。⇖Bを先端でガードさせていれば、割り込まれにくい。

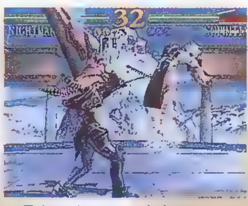
⇖Bを目の前でガードされたり、スカされてしまった場合は、発生の早い中段であるチーフホールド中Kを出すといい。チーフホールド中Kの一発止めは、そのままチーフホールドを維持するので、さらにKで刻んだり、Bを出していこう。

近い間合いで⇖Bがヒットした場合は相手を浮かせることができるので、空中コンボを狙おう。

ノーマルヒット時は、浮きが低いので、チーフホールド中Kで拾い、さらにチーフホールド中Bで追い打ちを狙おう。チーフホールド中Bは確定ではないものの避けられにくい。

カウンターヒット時は浮きが高くなり、空中の相手に対して確定でチーフホールド中Bが入るため、大ダメージが約束される。

相手を浮かせることができる技としては、デキスターホールド中Bが⇖Bと同様の浮かせ性能を持っている。これ以外の浮きが低い浮かせ技を当てた場合も、チーフホールド中Kで追い打ちしていこう。



⇖Bやデキスター中Bのノーマルヒット時は…、



確定となるチーフホールド中Kで拾ってから…、



チーフホールド中Bを狙ってみよう。

ナイトメア前号のゴメンナサイ

前号の記事、⇖KKBからの追い打ちについてですが、G受け身をとることによりガードすることが可能と判明しました。連携と割り切って、⇖Bや⇖A+Bや⇖A等を重ねてみるのがオススメです。

P.S.MESSAGE M →な～。ゲーメストビデオ大変に役に立っています！／宮城県　P.N. いずみ君　◆まさにビデオ製作冥利に尽きるってモンです。アリガトウ！さて、ゲーメストビデオはより実戦的かつ保存価値の高いものを目指して頑張ります。これからもひとつヨロシク！（マウント）

グローバルな視点から斬る!

ソウルキャリバー対戦基礎講座

第1回:極端なリーチ差がある対戦

キャラごとの特徴が顕著なキャリバーだが、それでも総合的なテクニックはおろそかにできないぞ。

担当:はまー

得物のリーチ差を埋める!

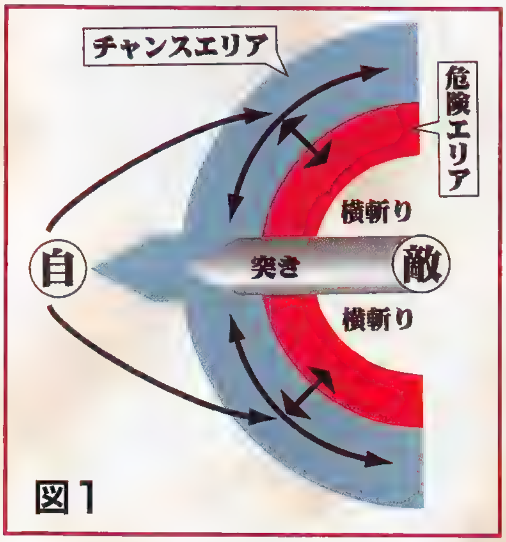
今回は、お互いの攻撃の有効範囲に大きな差がある場合の対戦、例えば「ナイトメアVSマキシ」や「アスタロスVSシャンファ」といった組み合わせでの、お互いの基本的な心得について掘り下げてみようと思う。うまくなればなるほど「自分の間合い」の差はけっこう気になってくるものなので、将来的には「ミツルギVSタキ」といったカードでも当てはまるはず。

陣取り合戦重要!

まずはリーチの短い側の基本方針から。ダメージを与えるためには必ず「相手の攻撃のみが一方的に当たる間合い」に踏み込まざるをえないが、当然「ここ」にいる時間は短くしたい。よって、間合い調節にはすべての方向へ素早く移動できる8WAY-RUNを主軸に使う。

対してリーチ的に有利なキャラは、相手が8WAY-RUNで無防備になっているところを狙っていけるので、無理に自分から近付かなくともダメージを与えることができる。いわゆる「砲台」的な闘い方が可能だ。

以上のことから、走ってくるところを一方的なリーチ差で迎撃したい遠距離側と、その攻撃を誘いつつも回避し、その隙に近付いてラッシュをかけたい近距離側、という図式ができる。先手は近距離側の「走り」ながらも、実際に「攻撃」を出すという意志表示を見せるのは遠距離側なので、近距離側は行動がダメージにつながりづらくイライラするかもしれない。最初のうちはやられまくっても、それは無茶な特攻ではなく間合いを体で覚えるための修練だと考えよう。



逆に遠距離側は、(たとえ近距離戦をこなせるとしても)相手に近付かれていい気にさせてしまった時点で、ある種の「負け」を感じるぐらいの意識で臨みたい。一方的に有利な間合いを活用できなくては、勝てるものも勝てなくなってしまう。

駆け引きポイントは「縦か横か」

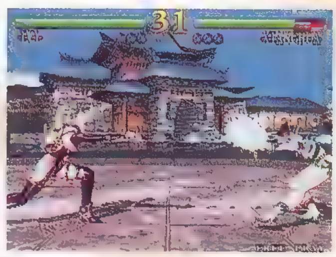
では、具体的な「近付く方法」と「迎え討つ方法」を考えてみよう。

ソウルキャリバーには縦斬りと横斬りがあるので、近付く側は、

●縦斬りは上下方向
●横斬りは左右方向

の8WAY-RUNでかわすのがセオリー。当然迎え討つ側は、フェイントなどでこれと逆の攻撃を狙っていけばいい。

しかし縦斬りでも、いわゆる「ガードを上下に揺さぶる系」の斬り下ろし&斬り上げは、さすがに横斬りかそれ以下のリーチしかない。遠距離での攻防に使われるのは、⇨+Bなどの「突き技」がメインになってくる。



空振りを警戒しすぎて委縮すると、いいように近付かれてしまう。あえて「見せる」こともまた駆け引きだ。

すると、近付く側から見た相対的な「危険エリア」は図1のようになる。そして、これに沿うようにして「チャンスエリア」があり、この2つのエリアを出たり入ったりしながら(すると見せかけながら)、相手の隙をうかがっていくことになる。ちなみに、自分の武器のリーチが長ければ「チャンスエリア」は外方向へ広がる(あまり近付かなくても隙に反撃できる)ので、リーチが短いキャラほど2つのエリアの「境界線」には神経質になる必要があるだろう。

一方迎え討つ側としては、技を出すタイミング以外にも、この境界線をごまかすために自らも細かく移動する、という戦術が打てる。あえて踏み込んで接近戦を挑むというのも、遠距離でのプレッシャーがあるからこその「奇襲」となり得るだろう。

「厚い」攻撃にご注意

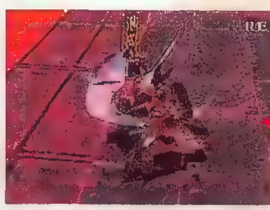
最後に、これらのセオリーに対する例外や補足を解説しよう。

まず、走る際の注意点から。8WAY-RUNは、実際には必ずしもすべての方向に同じ早さで走っているわけではない。例えば、突きの有効範囲を含む「危険エリア」から外に出る場合、斜め後ろ方向だと縦へのベクトルが不足して、武器の横っ面がカスってしまうことがある(図2)。こういう場合は思い切って斜め前へ走ることで回避できるが、危険エリアでいつ横斬りを出されるか分からないということを考えると、分かっていてもなかなか避けられないかもしれない。

それに関連することとして、迎え討つ側も純粋な縦&横斬りだけを選択するのではなく、A+Bなどの複合斬りや、タックルなどの突進系を使ってみるといいだろう。



御剣のA+Bは斜めから斬り上げるので、意外と避けづらい。



ヴォルドの⇨➡Bやアスタロスの⇨➡Kは、体の厚みのぶんだけ引っ掛けやすい。

また、近くで斜め前に走れると横斬りでもスカってしまうことが多いが、それでも自分の後ろ近くまでカバーできる「超横斬り」とでも言うべき必殺の攻撃を持っているキャラもいる。が、広い範囲をカバーするだけに「振り」も大きいので、単にガードされたりすると非常に危険。強力だからといってやみくもに振り回すのはやめよう。



P.S.MESSAGE M ぜんじさん、まだまだ現役でがんばってください。/千葉県 P.N.FRA君 ◆もしかして、現役ゲーマーとしてがんばれってこと?実は隠れてかなりやってます。ストEX2とサイキックの対戦に燃えているが、そろそろ一人用ゲームも極めたい気分になってきた。(ぜんじ)

RAIDEN FIGHTERS JET



担当：GED

今回は、2、3面であるシミュレートレベル5、10、15を攻略。勲章は順調に育っているかな？

ROUND2 Level 05

隠しボーナス



●前の面から合体勲章を連れてくるか、10万モードになっていると、最初のトンネルから列車が出現。
●横に移動する列車を全車両破壊すると「DXボーナス」（1回目＝10万点、2回目＝20万点、3回目＝40万点）。これは後述のMG1の出現数にも影響を及ぼす。
●トーチカの上に重なっていると、ミクラスが出現する（3カ所）。倒したミクラスの数によって中型機の出現数に変化あり。
●LA4を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット（5000点→5万点）。ミクラスを1匹以上殺していると1回目のLA4が2機になり、2匹以上だと2回目のLA4が2機になる。

LA4



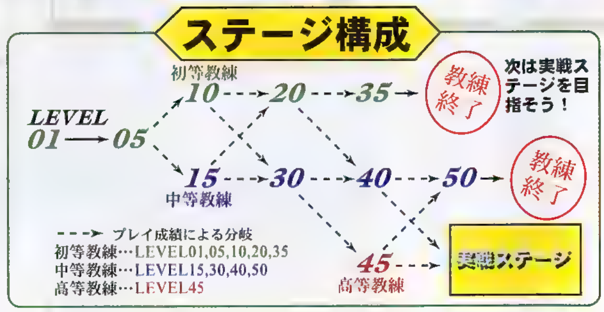
5000点→5万点

●MG1を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット（1万点→10万点）。

MG1



1万点→10万点



全車両破壊ボーナスを1回以上取るとクレーンの左下あたりにMG1が出現し、2回以上取っていると最後のMG1が2機になる。
●クレーンを破壊せず、端から端までなぞると得点フェアリーが6匹出現。
●ミクラスを3匹殺していると、最後にLA5が出現する。LA5を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット（1万点→10万点）。

LA5



1万点→10万点

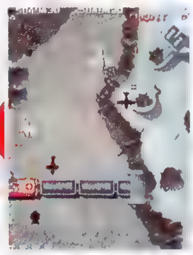
●ボスの翼機銃を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット（5000点→5万点）。
●ボスの翼機銃を左右同時に破壊（10万点）。
●ボスの小シャッタ砲台を左右同時に破壊（10万点）。
●ボスの中シャッタ砲台を左右同時に破壊（10万点）。

すべてのトーチカにミクラスが…

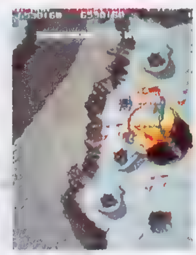


スタート時の列車は、全車両破壊のため、先頭車両が画面外に半分消えるあたりで破壊する。トンネル付近の戦車や左上のトラックを壊してから撃ちにいこう。以後のDXボーナス対象の列車も、同様に先頭車両が半分消えるあたりで破壊する。

列車を破壊したら、次は右上にある最初のトーチカ（大きなドーム状の砲台）のミクラスで勲章を10万まで育てる。画面内に勲章が残っていると勲章の点数が上がらないので、周囲の勲章はきっちり回収しておくこと。



周囲の砲台を手早く倒してトーチカに重なろう。



ミクラスに重なって撃ち込み、一気に10万に。

2つ目のトーチカ＆列車シーンは、まず最初にトーチカに重なり、列車が画面外に消えそうになるのに合わせて右へ。この時点でミクラスが出現していなくても、「トーチカに重なった時間は継続される」ので、列車を破壊した後に戻ってくればすぐにミクラスは出現する。トーチカの上には速弾を撃つ戦車がいるので注意してほしい。

3つ目のDXボーナス対象の列車のシーンでは、列車と同時に中型機（LA4）が出現する。中型機に夢中になって、列車を早く壊さないように注意してほしい。

3つ目のトーチカも、左のMG1（中型戦車）と周囲の砲台を破壊してから重なりにいく。

クレーンにはフェアリーが隠れているので、壊してしまわないように注意。得点フェアリーはボムを出さないので、出現したらさっさと回収してしまおう。チェーン（165ページ参照）を狙うなら、クレーンを最後まで進ませ、MG1×2の後にフェアリーを回収しよう。



高倍率を狙うなら、MG1×2のクイック後にフェアリーを出そう。

BOSS



第1形態は、左の写真の攻撃に注意。第2形態最初の攻撃は、正面で撃ち込み、時折飛んでくる破壊可能弾にだけ注意する。その後の自機を狙う速弾は、少しずつ横にかわしながら撃ち込もう。



第1形態、自機を狙う5WAY後のこの攻撃は遅いオレンジ弾を外側にかわし、5WAYに注意しつつ中央に戻ればOK。

ROUND3 初等訓練 Level 10

隠しボーナス

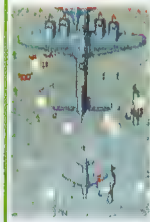
●MA1、LA6、A10、MA5（左の写真参照）は、弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

MA1

2000点→2万点

LA6

1万点→10万点

A10

5000点→5万点

MA5

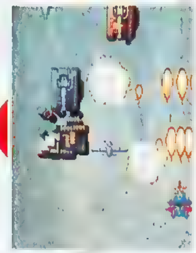
3000点→3万点

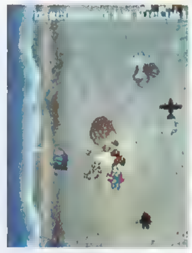
●横スクロール開始時に、画面左中程にあるドラム缶にザコ戦車がぶつかるとミクラスが出現。

●ボスの機銃を左右同時に破壊する（10万点）。

●ボスの砲塔を左右同時に破壊する（10万点）。

●ボスのシャッター砲を左右同時に破壊する（10万点）。

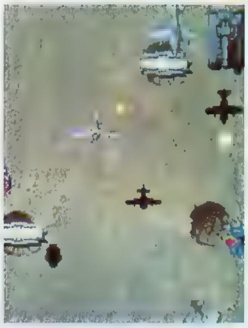

ドラム缶を破壊せずに残しておき、戦車と接触させる。

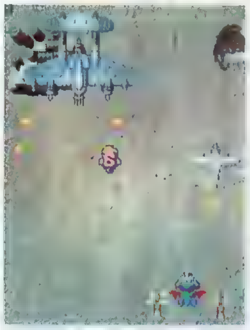

すると、左の浜辺からミクラスが出現。

ドラム缶を撃たされないように

よほど大きなミスが重ならなければレベル10にはこないはず。まあ、たとえきたとしても、初等教練なだけに難度は低い。

正面に速弾を撃つザコ戦車や中型機に注意しておけば問題ないだろう。


このザコ戦車は正面にしか撃たないが、弾が速いので注意。

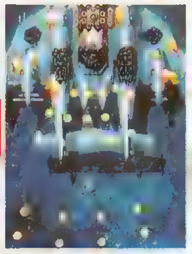

ミクラス直前のMA5は罠。うっかりドラム缶を撃たないように。

BOSS

ボス戦が始まったら、まずはボスに付いている砲塔やシャッター砲を破壊する。中心部の砲塔から3WAYは、正面からあまり大きく動かずに避け、効率良く撃ち込もう。


まずは、邪魔な砲塔やシャッター砲を優先して破壊しよう。

第2形態は、自機狙い&挟み連射弾の直後に速弾がくる（左の連続写真を参照）ので、これには十分注意してほしい。これ以外は特に難しい攻撃はないので、しっかり撃ち込んでさっさと破壊してしまおう。


自機を狙う最初の弾を少し外によけ、挟む弾は中でかわす。


次の速弾は少し大きく動き、一番外の弾の内側で避ける。


流れに逆らわずにさけよう。遅い機体は少し前に出ること。

クリアが楽なのはどの機体？

やっぱりミクラスでしょ

以前紹介したものと違い、発売バージョンではデフォルト機体が14機に増えているが、その多さゆえに使用機体を決めかねているプレイヤーもいることだろう。「いつまで経っても実戦ステージに進めないなぁ」とか、「とりあえずクリアしたいんだけど、どれが一番強いの？」というプレイヤーには、ミクラスがオススメだ。

ミクラスは、「やられ判定が小さい、ショットパワーが高い、ボム発射中は無敵」という特長を持っていて、ボムの無敵時間を生かした張り付き&撃ち込みは超強力。その真価が発揮されるのがボス戦で、苦手な攻撃を覚え、そこでボムを使うだけでかなり先まで進めるはずだ。この「難しいよけを必要とせず、強引に進める」というのがミクラスを薦める大きな理由。ボムがたくさん出るゲームなので、苦手な場面では惜しまずに使っていくことが大切だ。

移動スピードも「速すぎず、遅すぎず」といった感じで、前述の性能と相まって上級者から初心者まで幅広く使われている機体だ。

パワーアップアイテムは、Lを取ろうがMを取ろうがメインショットがパワーアップし、4個で最強状態になれるので死んだときの立て直しが楽なのもうれしい。

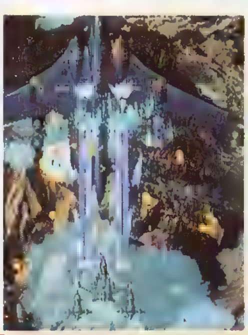

一通りプレイしてみるのも面白い。L&Mの各ショットや溜め撃ちなど、いろいろ試してみよう。


苦手な攻撃には、迷わずボム発射！


無敵を利用した撃ち込みで、楽々破壊。

今作で新たに加わった最新鋭機「I-XION」もなかなかの強さ。

機体は若干大きめだがショットパワーやスピードに優れた機体で、ボムはボタンを離した時点で炸裂するタイプ。ショットはムラのあるMよりもLを使っていこう。


イクシオンはレーザーが使いやすい。溜め撃ちもあるぞ。

ROUND3 中等訓練 Level 15

隠しボーナス

●MA1を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

このクイックショットをすべて取るとフェアリーが出現し、3回以上取っている場合は、後半のLG1が2台になる。

MA1



2000点→2万点

●A10を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

A10



5000点→5万点

●川の右下にある特定の木（左の写真参照）に重なっているとミクラスが出現する。



画面端のこの木に重なっていると、空き地にミクラスが出現。

●LA7を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

このクイックショットを取ると、さらにLA7が出現する（最大4機）。このクイックショットを3回以上取ると、後半にLA6が出現。

LA7



1万点→10万点

●LG1を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

●LG1を2台同時破壊する（10万点）。

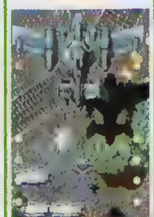
LG1



1万点→10万点

●LA6を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

LA6



1万点→10万点

●1台目のLG1の左上の木に重なっているとミクラスが出現。

●1台目のLG1の右上の木に重なっているとミクラスが出現。



LG1の左上と右上の木、それぞれにミクラスが！

●MA2を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

ボムを使用しないで破壊すると、最大6機まで出現する。

●ボスがザコ戦車を踏むと、得点フェアリーが出現。対象戦車は4台。

MA2



3000点→3万点

●ボスの前方機銃を弾を撃つ前に破壊するとクイックショット。

●ボスの前方機銃を左右同時に破壊する（10万点）。

●ボスの後方シャッターを左右同時に破壊する（10万点）。



ボスの進路上にザコ戦車が進入していると、



踏みつぶされて得点フェアリーに！

LA7でボムを補充！

スタート後、画面左端にザコ戦車が3台縦に並んでいる場所は、MG1×3のクイックを取った後に回収する。ここで勲章かクイックのどちらかを逃してしまうプレイヤーが意外と多いので注意してほしい。

次に、中央から出現するA10を破壊したら、空き地の右の木に重なってミクラスを出す。

MG1全クイック時のフェアリーが出現した直後、画面横からLA7が出現するが、コイツはボムアイテムを持っているうえに、クイックで破壊すれば最大4機まで出現する。ボムを使ってでもクイックを狙い、しっかり補充しておこう。



LA7でボムを4つ回収する。出現と同時に張り付け！

終盤のLG1地帯は、余裕が出てきたら、ミクラスやクイック以外のボーナスも狙ってみて欲しい。チェーンボーナス（下の囲み記事参照）による稼ぎが非常に熱いので、そのうち、チェーンパターンも紹介したいところだ。自力でチェーンパターンを組み立てる場合は、上記の各種ボーナススコアを参照してほしい。

BOSS

まずは左の連続写真のように撃ち込む。最初の弾を撃ち始めるまでなるべく接近し効率よく撃ち込むのだが、近づきすぎると狙撃されるのでほどほどに。ボム中も撃ち込んでいれば、この後すぐに破壊できるはず。稼ぐなら、粘ってフェアリーと勲章を回収しよう。



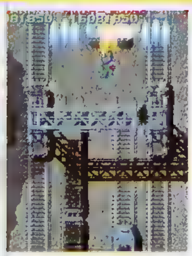
前方機銃を壊したら、真正面で撃ち込む。



次の高速弾はボムや撃ち込みが安定。かわすなら大きく外へ。

チェーンボーナスについて

ボーナスコアの右側に表示されている倍率は、「QUICK SHOT」などのボーナス表示中に、さらにボーナスを取ることによって上がっていく。最大9倍まで倍率がかかり、ボーナス表示が消えると1倍に戻る。



クイックの表示が消える前にフェアリーにつなごう！

フォーメーションの訂正

前号の表中にある「フォーメーション」表記に誤りがありましたので、訂正させていただきます。正確な名称は左記のとおりです。関係者ならびに読者の方々にご迷惑をおかけしたことを、この場を借りてお詫び申し上げます。

特殊フォーメーション	ショット	残機+残BOMB
前方フォーメーション	2WAY	0,4,8…
画面固定（ゲスト機はトレース）	LASER	1,5,9…
後方拡散攻撃	3WAY	2,6,10…
敵張り付き	NORMAL	3,7,11…

FEVERON STORY

～ウソのようなホントのおはなし～

メルト地球侵略宇宙軍が地球を攻めにいく途中、グラッチェ提督は、妻アイリーンとビデオフォーンをしていた。愛妻家であるグラッチェ提督にとって、久しぶりの妻との語らいは至福のひとときとなるはずであった…のだが、どこからともなく入ってきた怪電波によって、妻アイリーンとのビデオフォーンは邪魔をされてしまう。メルト地球侵略宇宙軍は、現在、ダンスをこよなく愛す人々が住む『惑星FEVER』付近を通過中であり、どうやら怪電波はそこから発信されているようなのだ。このことを知ったグラッチェ提督は、地球侵略という重大任務を無視し、文句を言うためにメルト地球侵略宇宙軍を率いて、惑星FEVERへと降下していくのであった…。

一方、惑星FEVERでは、アフロたちが踊り狂っていた。

アフロ「ようマッコイ、今日のお前のダンス、キレがあるねー！」
マッコイ「アフロ、貴様の腰の動きこそいつもとちがうぜー」
アフロ「はははは、よせやい、てれるぜ!!」

楽しく踊っているとき、突然上空より、アフロたちの目の前に巨大戦艦群が現れ、その中からなにやら偉そうな出で立ちをした人物が、アフロたちの前までやってきてこう叫んだ。

グラッチェ「私は、メルト地球侵略宇宙軍グラッチェ提督だ！貴様らに話がある」
アフロ「なんだ」
グラッチェ「私の妻との語らいを邪魔したその踊り、すぐに止めてもらいたい」

アフロたちに踊りをやめろということは、死ねということと同じである。当然アフロは、こう答えた。

アフロ「いやだ」
グラッチェ「もう一度いう、そのくだらない踊りをすぐに止めるんだー！」

くだらないという言葉にカチンときたアフロは、

アフロ「今、くだらないといったなー、こうなったら意地でも踊り続けてやる！」

といって、なんといきなりその場で踊りはじめた。

グラッチェ「ぬお〜〜〜、そのくだらん踊り、根絶やしにしてくれるわー！」
アフロ「やれるものならやってみろ！貴様にこの踊りの良さをレクチャーしてやるぜ！」

こうしてアフロたちの戦いは始まった…（本当なのか？）。

一風変わったノリのシューティングゲームが登場！

弾銃 FEVERON ダンガンフィーバロン

ゲームの発売日は9月中旬とのことなので、すでに巷のゲーセンには出回っているはず。実際にプレイしてみれば、このゲームのノリの良さはすぐにわかってもらえると思うので、ゲーセンで見かけたらぜひともプレイしてみてくれ！

担当：KMT

点稼で大フィーバー！



空中の敵を素早く破壊することで出現し、出現後画面下に落下。画面一番下までいくと、跳ね返って画面上へと上昇していき、画面一番上までいくとそのまま画面外へと消えていく。画面外に逃がさず連続して助けることで敵の点数がどんどん上がっていく。



サイボーグ兵士は[illegible]と静止させる[illegible]に逃げられ[illegible]を使うの[illegible]

弾銃フィーバロンは普通にプレイしていても十分フィーバーできるのだが、点数を意識してプレイすればよりフィーバーすること間違いなし！そこで、ここではハイスコアを狙うためのテクニックについて紹介しておこう。「稼ぎ」と聞くと敬遠してしまう[illegible]と思うが、このゲームの稼ぎ[illegible]にわかりやすく、誰にでもできることなので、ぜひともチャレンジしてみてほしい。

稼ぎテクニックその①　サイボーグ兵士を逃がさず助けよう！

空中の[illegible]破壊することで[illegible]サイボーグ兵士（右のヤツ）。このゲームでは「助けたサイボーグ兵士の数＝敵の点数」と[illegible]ている（ボスの得点だけは「敵の現在の点数×サイボーグ兵士の[illegible]」となっている）。まずはサイボーグ兵士を逃がさずにプレイすることを心がけよう。これだけでかなり点数が伸びるはずだ。

稼ぎテクニックその②　敵を素早く破壊しよう！

[illegible]破壊することによって[illegible]敵の出現タイミングを早くすることができる（いわゆる早回しというやつだ）。つまり敵の出現タイミングを早めることで、よりたくさんの敵を出現させ、破壊することで高得点を狙うというわけだ。また、敵を素早く破壊するということはサイボーグ兵士が出現するということでもある。より高いスコアを目指すなら、[illegible]破壊することを[illegible]

ゲームの遊び方

さて、このゲームのストーリーについては[illegible]

[illegible]

自機の移動は8方向レバー[illegible]Aボタン[illegible]でおこ[illegible]ノーマル[illegible]押しっぱなしでパワフルショット、Bボタンでボンバーを発射する。基板の初期設定ではCボタンは未使用だが、基板の設定を変更すればCボタンをフルオートという設定にできる。もし、Cボタンがフルオートになっていないお店があったら、店員さんにCボタンをフルオートにしてもらうように頼んでみよう。

なお、このゲームには5[illegible]



操作方法について

8方向レバー

自機の移動

連打でノーマルショット
押しっぱなしでパワフルショット

A

B　ボンバー

※基板の設定変更により、Cボタン で、フルオート連射が可能（オペレーターの方々、ご協力を!）

踊りを後世に伝えるために…
アフロとマッコイの

自機カスタマイズ講座

機体とパワフルショットの一覧を、アフロとマッコイの解説つきでお届けしよう。

マッコイ(以下マ)「なあ、アフロ、俺たちはダンスばかりしていて戦闘機の操縦はさっぱりなわけだが、どうやってやつらと戦えばいいんだ？」
アフロ(以下ア)「な〜に、心配する必要はないさ。実は、俺はダンスもイケてるが、戦闘機の操縦もイケてるのさ」
マ「それなら話が早い。俺に戦闘機の操縦の仕方を教えてくれよ」
ア「ああ、でもその前に乗り込む戦闘機をカスタマイズしないとな」

まずは機体を選べ！

マ「機体はA、B、Cの3タイプから選べるわけか。単刀直入に聞くけどよ、どの機体がイケてるのよ？」
ア「う〜ん、やっぱりクセがなく、いろんな状況に対応できるBタイプだろ」
マ「そうか。実は俺、AタイプかCタイプにしようかなと思ってたんだが…」
ア「なかなか目のつけどころがマニアックなヤツだな…。まぁ、Aタイプは堅い敵を速攻で破壊できる爽快感のある機体だし、Cタイプはザコを速攻で処理できる稼げる機体になっているから、使いこなせれば面白い機体なんだがな」
マ「ところで、機体によってボンバーが違うみたいだけど、このへんはどうなんだ？」
ア「違うのは見た目だけさ。どのボンバーも使った瞬間大フィーバー（注：無敵になるの意）だぜー 一応、AタイプとCタイプのボンバーが画面全体に攻撃できるのに対し、Bタイプだけは自機の正面しか攻撃できないという性能差はあるが、ボンバー使用中はショットも撃てるし、特に気にする必要ないだろう」

どのパワフルショットを選ぶ？

マ「次はパワフルショットを選ぶわけか…」
ア「まずはロックオンタイプだが、これはボス戦で真価を発揮する武器だ。ボスの弱点にロックすれば、弾避けに専念できるからな。マッコイのような初心者にはオススメの武器だな」
マ「ボムタイプはどうよ？」
ア「威力が高く、敵に当たると連爆するミサイルは、ザコ処理にも堅い敵に対しても効果を発揮する武器だ。敵の出現する場所にあらかじめ置いておくような感じで使うといい感じだ。稼ぎ野郎にオススメの一品」
マ「じゃあロールタイプは？」
ア「エネルギー弾は威力が高いから、中型機クラスなら1発で破壊できるんだが…」
マ「何か問題があ[illegible]？」
ア「溜めてる間ショットが撃てないから、自分の身が危険にさらされるんだ[illegible]。また、ボス戦では溜[illegible]ショットを使うより、[illegible]ショットを撃ち込んでいくほうがダメージを与えられる場合が多い[illegible]しな…決して使えないわけじゃないが、今イチ使いづらいというのが実際のところだな」

好みにあったスピードを選ぼう！

ア「最後に自機のスピードを決めるわけだが、はっきりいってこれは自分の好みで選んでOKだ。ただ、後半ステージのことを考えると3速（1速が最も遅く、4速が最も速い）ぐらいはほしいな」
マ「というわけだ。みんなわかったかな？」
ア「お前、誰に向かって喋べってんだ？」

FIGHTER SELECT

TYPE A 1点集中型



Aタイプは攻撃範囲は狭いが、前方に対する攻撃力が非常に高い、1点集中型の機体。ザコがわらわらと出現するところではやや苦戦を強いられるが、堅い敵やボスに対しては非常に強い。

TYPE B 3WAY型



Bタイプは攻撃範囲もそこそこ広く、前方に対する攻撃力も高い。あらゆる状況に対応できる万能型の機体といえるだろう。唯一の欠点はボンバーの攻撃範囲が狭いことぐらいだろう。

TYPE C 広範囲型



Cタイプは攻撃範囲が非常に広い、ザコ処理のエキスパート機体。ただし前方に対する攻撃力がかなり低いので、この欠点をパワフルショットでうまくカバーしていくようにしよう。

POWERFUL SHOT SELECT

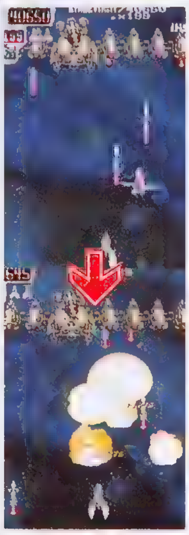
LOCK ON TYPE（ロック）



敵を自動でサーチするノコギリ円盤を連続で発射する。円盤は当たった敵をロックし、その敵を破壊するまで攻撃し続ける。

扱いやすく、便利なので、初心者にオススメの武器だ。

BOMB TYPE



弾速が非常に遅い超絶攻撃力の巨大ミサイルを発射する。画面内に発射できる弾数は3発までと少ないが、ミサイルの爆風に敵が巻き込まれると連続爆発するので、ザコの集団に対して威力を発揮する。

ROLL TYPE



いわゆる溜め撃ちで、攻撃力が高く、貫通力のあるエネルギー弾を発射する。ボタンを長く押せば押すほど、エネルギー弾の数が増え、威力が上昇するとともに広範囲に攻撃できるようになる。

FEVER MESSAGE A

『弾銃フィーバロン』のオススメ機体を教えてください。／フィーバー星 マッコイ君 ◆ズバリ「Bタイプ+ロックオンタイプ+3速」の組み合わせがオススメ。パワフルショットをボムタイプに変えてもOKだ。稼ぐなら「Cタイプ+ボムタイプ+4速」の組み合わせがイケてるぜ！（アフロ）



アスラ斬魔伝 SAMURAI SPIRITS 2™

個性あふれる13剣士登場!



発売までのカウントダウンが始まった!今回は、必殺技を一部紹介するぞ!!

※画面写真及び記事内容はすべて開発中のものです。

担当:珈琲ふりーく

リニューアルされたゲームシステム

アスラ斬魔伝は前作に比べシンプルなゲームになり、遊びやすくなっている。

基本操作はガードはレバーガード。Aが弱攻撃、Bが強攻撃、Cが特殊攻撃(レバーとの組み合わせで投げ)、Dがステップ移動だ。SCSは天草降臨の14連斬に近いものになっている。SCS発動攻撃はしゃがみガード不可の打撃だけでなく、相手の攻撃を弾くタイプのものもある。

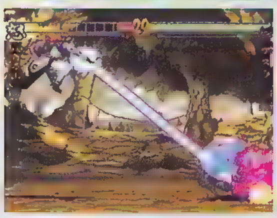
システム的な大きな特徴としては、胴体やられと手足やられを区別していることが挙げられる。伸ばした手足を斬られたときのダメージは一定時間で一定量回復するが、胴体を斬られたときのダメージは回復しないダメージになる。

見た目の変更点では1枚絵の挿入がなくなったことと、修羅と羅刹の違いが大きくなったことが目立つ。

様々なアイデアが詰め込まれていた感のある前作に比べ、プレイを重視する方向で遊びやすく仕上げられようとしているアスラ斬魔伝。より2Dに近い操作感を実現しているようだ。

見た感じも良くなっている。背景の美しさは目を奪われるほどだ。キャラクターにはきれいなテクスチャーが張り込まれ、モーションも自然な感じになっている。ポリゴンサムスピの大きな魅力である「色気のある動き」を素直に楽しむことができるだろう。

サムスピシリーズでしか得られないものは確実に存在する。製品版の完成が期待されるところだ。



レイ=カースで空中からの攻撃も可能。

ビーム、雷、召喚、属性付加、空中浮遊といった様々な魔法を使いこなす羅刹アスラ。飛び道具を中心に闘いを組み立てていくことになりそうだ。ノア=ラテムは魔属性付加の技。自分の体力が少しずつ減っていく代わりに、通常技がパワーアップする。

(珈琲ふりーく)

反面のアスラ

サムスピに飛行キャラが!



技名		入力コマンド
レ=イルバグ	弱	⬇↘➡A
	強	⬇↘➡B
	怒	怒MAX時⬇↘➡A+B
レイ・マール	弱	➡⬇↘A
	強	➡⬇↘B
レアシィマ	弱	➡↘⬇↙⬅A
	強	➡↘⬇↙⬅B
ノア=ラテム		⬅⬇↙D
レイ=カース		➡⬇↘D
レイ=ファ=ラース		⬅↙⬇↘➡B+C

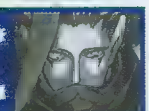


ノマム。当て身だ。飛び道具を消すこともできる。

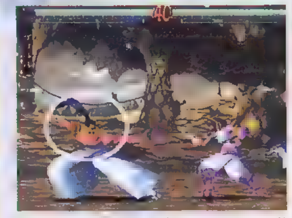
刀、矢、鎌、槍、斧、盾、杖といった様々な武器を使いこなす修羅アスラ。連続入力系の技、飛び道具、ガード不能、当て身、乱舞など攻撃方法は多様だ。レフィシュルは連続入力によるコンビネーションで、出かかりにテレポートのような移動をおこなう。ここからの形が面白そうだ。

アスラ

打撃で押すタイプか?



技名		入力コマンド
レフィシュル	弱	➡↘⬇↙⬅A　ヒット中にA
	強	➡↘⬇↙⬅B　ヒット中にB
	フェイク	➡↘⬇↙⬅C
	移動	➡↘⬇↙⬅D
フェドムーサ	弱	⬇↘➡A
	強	⬇↘➡B
	怒	怒MAX時⬇↘➡A+B
ナハイベル	上段	⬅⬇↙A
	中段	⬅⬇↙B
ロジェレフ	弱	➡⬇↘A
	強	➡⬇↘B
	怒	怒MAX時➡⬇↘A+B
ノマム		⬅⬇↙C
サタナス		⬅↙⬇↘➡B+C



牙神突。このあとガードできない必殺の突きがナコルルを襲う。

刀を数回突き刺し蹴り飛ばす「百鬼殺」、相手を引きずり回した後蹴りつける「引きずり回し」、といったように、残酷な技の多い羅刹幻十郎。また、一見普通の飛び道具だが、当たると相手を縛りつけ、動けなくなった相手を攻撃できるという秘奥義「役縛り」。精神的ダメージ大。(CHU)

牙神 幻十郎

性格健在



技名	入力コマンド
百鬼殺　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
牙神突	→↘↓↙←AorB
紫暮	←↓↙AorB
盃砕き	→↘↓↙←C
賭場荒らし	←↓↙C
役縛り	↓↘→B+C



三連殺は今回も強力な2択があるのだろうか。

飛び道具に対空技、そしてめくるかめくらないかの2択を迫れた三連殺と、2Dでは猛威を振るった技をもつ修羅幻十郎。3Dの世界でどこまで通用するのか気になるところだ。また、秘奥義の五光斬も健在で、3Dならではの演出もバッチリ。とにかくカッコイイキャラだ。

牙神 幻十郎

2Dと3Dの差は?



技名	入力コマンド
光翼刃　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A+B
桜華斬　弱	↓↙←A
強	↓↙←B
三連殺「牙」　弱	↓↘→A
「角」　弱	「牙」中に↓↘→A
「燐」　弱	「角」中に↓↘→A
雫刃	→↓↘C
盃割り	↓↘→C
五光斬	→↓↘B+C



羅刹覇王丸の代名詞的技「剛破」

剛破の連続技が楽しい羅刹覇王丸。今回は剛破からの追加入力がついた。前作の連環剛破のような感じで穂薙、波濤へと繋がる。さらに怒MAXだと…につないでいくことも出来る。秘奥義の天覇神滅斬は覇王丸の乱舞で、相手を何度も斬りつけるぞ。(珈琲ふりーく)

覇王丸

連続技重視



技名	入力コマンド
孤月斬　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A+B
旋風裂斬　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
剛破	→↓↘C
穂薙（ホナギ）	剛破中に↓↘→A
波濤（ハトウ）	穂薙中に↓↘→B
天覇神滅斬（テンハシンメツザン）	←↓↙B+C

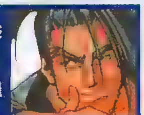


新技の豪傑投げ。視点が変わって迫力満点。

裾のほつれ具合がうまく描かれている今回の覇王丸。顔などの描き込みもすばらしい。声も渋くかっこよく仕上がっているぞ。修羅はシンプルなので気軽に扱うことができるだろう。目立った変更点は酒瓶打ちが修羅にもついたことと、豪傑投げという新技がついたことだ。

覇王丸

遊び易さ抜群



技名	入力コマンド
孤月斬　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A+B
旋風裂斬　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
烈震斬　近距離	←↓↙A
遠距離	←↓↙B
酒瓶打ち	↓↙←C
豪傑投げ	→↓↘C
天覇封神斬	→↓↘B+C

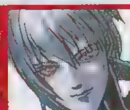


相手の体力を奪うことができる秘奥義「色咒」。

任意の場所に移動できる移動技の「刹那」、受けたダメージをそのまま返す当て身技の「無憂華」、相手を混乱状態にする投げ技「無明」、自分と同じ動作を強制的にさせる「慈悲」、他に空を飛べる技もあり、かなり特殊な技ばかりの羅刹色。かなり癖がありそうだ。(CHU)

色

魔性の女入ってます



技名	入力コマンド
ダルマーチャクラ　近距離	↓↘→A
ープラヴァルタナ　遠距離	↓↘→B
（転法輪）　遠距離	↓↘→C
アショーカ（無憂華）	←↓↙C
アビドヤー（無明）　通常	→↓↘C
怒「パーラジカ(波羅夷)」	怒MAX時→↓↘A+B
アトニヤ（無常）　中段	←↓↙A
下段	←↓↙B
カルナー（慈悲）	←↙↓↘→C
ルーパ（色咒）	↓↘→B+C



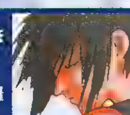
秘奥義「天魔波旬」。ダッシュして斬りつける乱舞系の技だ。

高くジャンプしてバク転し、相手の裏に回ったりする「空華」、さらに空華から相手の肩に乗る「蓮華舞」。連携投げの「黄泉落とし」。といったような技もあれば、オーソドックスな対空技や突進技も持っている修羅色。

これらの技を駆使した多彩な攻めが期待できそうだ。

色

軽やかです



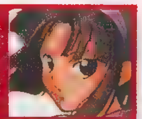
技名	入力コマンド
天咆輪　弱「陽」	→↓↘A
強「陽」	→↓↘B
怒「陰」	怒MAX時→↓↘A+B
露祓　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
空華　阿	↓↘→D
吽	↓↙←D
黄泉落とし	→↓↘C
蓮華舞	空中で↓↘→C 「空華」中にC
天魔波旬	→↓↘B+C

P.S.MESSAGE M →みたい。今度ウチから発売される「彩京トレカ」にも『予約特典カード』『マルゲ屋特典カード』なるものがあるぞ。もちろんスペシャルと同じ仕様で、絵柄もノーマルには無いものだ。真のコンプリートを目指す諸君には、ぜひゲットしていただきたい。(マウント)


イルスカ　エムシ　ネワ　シキテ。今回はシクルゥが活躍するぞ。

シクルゥ関係の技が増えて色々遊べそうな羅刹リムルル。円舞剛脚（円舞双掌）も晴れてコマンド投げとなり、狙いやすくなった。流転胸撃刃はカメラアングルが変更され、とどめを刺すシーンをじっくりと見ることができる。作り手の愛が感じられる幸せなキャラだ。（珈琲ふりーく）

ナコルル　今回のおすすめ！

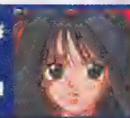


技名	入力コマンド
カムイ　リㇺセ　弱	←↓↙A
強	←↓↙B
怒	怒MAX時←↓↙A+B
アンヌ　ムツベ　弱	←↙↓A
強	←↙↓B
怒	怒MAX時←↙↓A+B
レラ　ムツベ　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A+B
疾走　流転胸撃刃	↓↘→C
シクルゥに乗る	↓↙←AorBorCorD
イルスカ　エムシ　ネワ　シキテ	↓↙←B+C

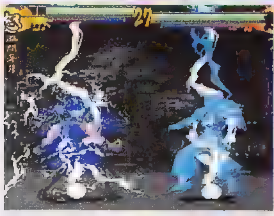

イルスカ　ヤトロ　リムセ。鳥か？飛行機か？鳥だっつーの。

修羅ナコルルは前作に近い感覚で遊ぶことができる。ママハハの働きはシクルゥに比べると少々地味なようだ。ママハハと言えば、ヤトロポックは今回も見当たらない。地上の必殺技は見慣れた技でそろえられており、違和感なく戦いを組み立てていくことができるだろう。

ナコルル　安心してさわれる



技名	入力コマンド
カムイ　リㇺセ　弱	←↓↙A
強	←↓↙B
怒	怒MAX時←↓↙A+B
アンヌ　ムツベ　弱	←↙↓A
強	←↙↓B
怒	怒MAX時←↙↓A+B
レラ　ムツベ　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A+B
シチカプ　エトゥ	↓↘→A
ママハハに掴まる	↓↙←AorBorCorD
イルスカ　ヤトロ　リㇺセ	↓↘→B+C


相手に落雷をくらわす秘奥義T.B.C.。派手で気持ちいい。

修羅と違って一人単独の羅刹ガルフォード。その攻撃のほとんどは電撃系の属性、技が決まるたびに派手にスパークしてくれる爽快なキャラだ。また、侍魂ファンにはお馴染みのストライクヘッズも羅刹ガルフォードのみ使えるようになっている。秘奥義も派手派手でいい感じだ。（CHU）

ガルフォード　バチバチくん

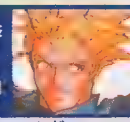


技名	入力コマンド
シャドーコピー　レフト	→←↙↓↘→A
ライト	→←↙↓↘→B
プラズマブレード　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
プラズマブレイク　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A+B
プラズマファクト	←↓↙D
ストライクヘッズ	→↓↘C
T.B.C.（サンダーブレイクキャノン）	→↓↘B+C


パピィの秘奥義(？)D.D.D.。ガルフォードも応援してるぞ。

修羅ガルフォードの売りはやっぱりパピィ。必殺技のほとんどがパピィを使った攻撃になっているぞ。今回特に面白そうなのが「パピィに餌をあげる」という必殺技？　名前通りパピィに餌をあげるのだが、夢中で餌を食べるパピィがなんともいえず可愛い。つい意味もなくあげてしまいそうだ。

ガルフォード　パピィさま、今回もよろしく

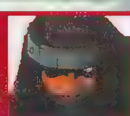


技名	入力コマンド
レプリカヘッドアアタック	→↘↓↙←A
リア	→↘↓↙←B
ラッシュドッグ　通常	↓↘→A
怒	怒MAX時↓↘→A+B
マシンガンドッグ	↓↘→B
レプリカドッグ　通常	↓↙←A
怒	怒MAX時↓↙←A+B
オーバーヘッドクラッシュ	↓↙←B
D.D.D.（トリプルディー）(ダンシング・ドッグ・ダイナマイツ)	↓↘→B+C


秘奥義「真もず落とし」。あ、骨が…。

羅刹半蔵の売りはなんといっても多彩な投げ技。侍魂ファンにはお馴染みの「もず落とし」はもちろんのこと、投げから投げへの連携や、当て身から投げ、ダウン追い打ち投げ、といったようにとにかく投げ技が多い。コマンドを覚えるのに苦労しそうだが、その分投げダメージ大。（CHU）

服部半蔵　投げまくれ！



技名	入力コマンド
猿舞	←↓↙AorBorCorD
もず落とし　通常	→↓↘C
怒	怒MAX時→↓↘A+B
罰	←↙↓↘→C
雷	→↘↓↙←C
雹	しゃがんでいる相手に↘C
真もず落とし	←↙↓↘→B+C、→↓↘C


乱れ烈風手裏剣。これでもかと言わんばかりの手裏剣連射だ。

2D時代の技をそのまま持ってきたような、わかりやすい必殺技が多い修羅半蔵。このなかで、2D時代にはなかった「爆炎陣」は投げ系の技で、相手の懐に爆弾を忍ばせる技。仕掛けられた爆弾はその場ですぐ爆発せず、一定時間経つといきなり爆発するという時間差攻撃になっている。

服部半蔵　2Dの薫りが残る



技名	入力コマンド
影分身　左	→←↙↓↘→A
右	→←↙↓↘→B
烈風手裏剣　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
爆炎龍　弱	↓↙←A
強	↓↙←B
怒	怒MAX時↓↙←A+B
爆炎陣	↓↙←C
空蝉　天舞	→↘↓↙←A
地斬	→↘↓↙←B
乱れ烈風手裏剣	↓↘→B+C

P.S.MESSAGE　M
カプコンのゲームのスコアブックを出してください。かつて、スパIIXの楽譜集が出たのですから作れないことはないはずです。／大阪府　P.N.ムニムニ君　◆現在予定はありません。が、1万人ぐらいの希望があれば可能かも…。（編集部）

攻略地獄



ルヤンペ、コンル　ノチウ。修羅に比べ健康的？な羅刹リムルル。

前作の衣装を身にまとっている羅刹リムルル。今回のルプシ　トゥムは通常技に氷の属性がつく代わりに体力が少しずつ減っていく。特殊な行動も出来るようだ。このタイプの技はこのゲームにいくつか存在するぞ。この他にも気になる技がいくつかあるようだ。（珈琲ふりーく）

リムルル

ルプシトゥムが鍵か？



技名	入力コマンド
ルプシ トゥム	←↓↙D
ルプシ テク　ヌム	→↘↓↙←C
コンル　メム　通常	↓↙←AorB
怒	怒MAX時↓↙←A＋B
カムイ　シトゥキ	←↓↙AorB
エプンキネ　コンル	ダメージ動作中に A＋B＋C＋D
ルヤンペ　コンル　ノチウ	↓↘→B＋C

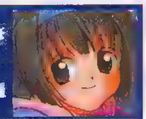


ウプン　オプ。媚びキャラ一直線。昇華されていない欲望の矛先は？

衣装がナコルルに近い修羅。ナコルルが半袖なのに対し、リムルルは長袖になっている。そのせいか今回のリムルルはおとなしく感じられる。気になる前転後転は、使い勝手がどこまで良くなるかがポイントだろう。とりあえず修羅リムルルのインパクトは強烈なので必見？だ。

リムルル

イメージチェンジ



技名	入力コマンド
ルプシ　クアレ　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A＋B
コンル　ノンノ　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A＋B
ウプン　オプ　弱	↓↙←A
強	↓↙←B
コンル　シラル	空中で↓C
エタイェ　シノッ	→↓↘C
ルプシ カムイ　エムシ	↓↘→B＋C



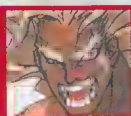
乱舞技も持つ。なんと自分で内容を決めるようだ。

素手で闘う羅刹火月。コマンドを入力することにより構えを変化させることができ、派生する技も異なるぞ。

また、1つの必殺技を完成させるまでの追加入力が長いのも特徴。怒り中には計5回の連続入力が必要になるのだ。この必殺技を完成させるだけでも達成感は大きい。（P）

炎邪 火月

炎邪として蘇る



技名	入力コマンド
火炎撃　弱	←↓↙A
強	←↓↙B
怒	怒MAX時←↓↙A＋B
六道烈火　通常「祓」	↓↘→C
通常「爆」	「祓」中に↓↘→A
通常「滅」	「爆」中に↓↘→B
怒「餓鬼道」「地獄道」	怒MAX時↓↘→A＋B
怒「畜生道」	「餓鬼道」中に↓↘→A
怒「修羅道」	「畜生道」中に↓↘→B
怒「人道」	「修羅道」中に↓↘→C
怒「天道」	「人道」中に↓↘→D
炎熱獄　弱	→↓↘A
（エンゴクネツ）強	→↓↘B
怒	→↓↘A＋B
炎皇転身（エノウテンシン）	←↓↙D
絶焼騎馬式　噴虎（フンコ）	→↘↓↙←C
狂覚醒（キョウカクセイ）	←↓↙B＋C



大爆死…もとい大爆発。

飛び道具や火柱を立てる技など、オーソドックスな動きで闘える修羅。これだけだと単純なキャラそうだが、そうでもないようだ。自分の頭の上に炎をまとう災炎も健在だし、当て身技をもっていたりと、マニアックな行動パターンを持つ。大爆発の連続に君は圧倒されるだろう。

風間 火月

炎を使う熱き漢



技名	入力コマンド
不動弾　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A＋B
大爆殺　通常	→↓↘AorB
怒	怒MAX時→↓↘A＋B
災炎	怒MAX時↓↘→A＋B
災滅　前	←↓↙A
後ろ	←↓↙B
地龍炎　近距離	→↘↓↙←A
地龍炎　中距離	→↘↓↙←B
地龍炎　遠距離	→↘↓↙←C
大炎上	→↘↓↙←B＋C



水バリアー。連発しても強いぞ。

なんと武器を持っていない羅刹蒼月。素手（というよりも足技中心だから素足？）で相手と闘うぞ。

必殺技のほうも足技中心。連続で蹴りあげていく技や、構えを変化させて違う攻撃を出していくものなどがあり、接近肉弾戦が得意なキャラになりそうだ。（P・鈴木）

水邪 蒼月

足クセ悪そうです



技名	入力コマンド
蓮華水舞　「青蓮華」	↓↘→C
「紅蓮華」	「青蓮華」中に↓↘→A
「白蓮華」	「紅蓮華」中に↓↘→B
翔月（ショウゲツ）　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
怒	怒MAX時→↓↘A＋B
水月（スイゲツ）弱	↓↙←A
強	↓↙←B
怒	怒MAX時↓↙←A＋B
円月（エンゲツ）	←↓↙C
水皇転身（スイオウテンシン）	←↓↙D
	空中で←↓↙D
天昇蓮華（テンショウレンゲ）	↓↘→B＋C ↓↘→A ↓↘→B ↓↘→C A＋B＋C＋D



もちろん地面から水柱を立てる〝月光〟も持っているぞ。

水玉を相手に投げつけたり、地面から水柱を発生させたりと、遠距離戦に適している必殺技を数多く持っている。やり方次第で、こそくな闘いかたもできそうだ。トリッキーに動いて、CPUを惑わせられれば楽しくてしかたないはず。

風間 蒼月

水芸あでやか



技名	入力コマンド
死月	空中で↓↙←C
月光　近距離	→↓↘A
中距離	→↓↘B
遠距離	→↓↘C
浮月	↓↘→C
月輪波　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A＋B
召喚	↓↙←AorBorCorD
月昇水柱波	→↘↓↙←B＋C

P.S.MESSAGE　M　先日、アミューズメントパークで、小学生と思われる女の子に声をかけたところ断られ、帰宅途中に死兆星を見ました。しもでんさん、僕はどうすればよいのでしょうか？／神奈川県　P.N.俺がガンダムだ！君　◆まあ、気合入れて口説けや。（最近は牛乳屋の娘が気になるしもでん）

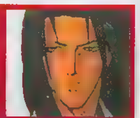
次号・いよいよ発売間近か!?更なる情報を公開するぞ!



秘奥義「夢想残光霞」。一瞬で相手を斬り刻むぞ。

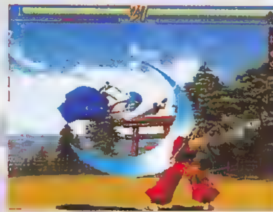
このゲームの中で、意外と普通の技揃いの羅刹右京だが、リーチのある居合斬りの「夢想　霞」、連続入力で何回か斬りつける「朧刀」、この2つをメインにしつつ、「燕返し」や上・中段当て身の「朝凪」、下段当て身の「夕凪」で小技を効かせた攻めが期待できる。（CHU）

橘 右京



リーチ長し

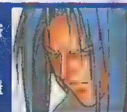
技名	入力コマンド
燕返し　通常	空中で↓↘→AorB
怒	怒MAX時空中で→↓↘A+B
朝凪（アサナギ）	←↓↙A
夕凪（ユウナギ）	←↓↙B
朧刀　弱	↓↘→A×3
朧刀　強	↓↘→B×3
夢想　霞（カスミ）上段	↓↙←A
中段	↓↙←B
下段	↓↙←C
怒	↓↙←A+B
夢想残光霞	←↙↓↘→B+C



「燕返し」はもちろん健在。上昇中に出せば中段になるのか…?

侍魂ファンにはお馴染みの連続斬り「秘剣　細雪」と、そのフェイク技の「非剣　細雪」はバッチリ健在。リンゴをポンポン投げることも可能。「天霜の構え」はこの技自体に攻撃判定はないがそこから上段攻撃の「天つ風」、下段攻撃の「霜風」に派生することができる2択技だ。

橘 右京



ガンバレ五●衛門

技名	入力コマンド
燕返し　通常	空中で↓↘→AorB
怒	怒MAX時↓↘→A+B
秘剣　細雪　弱	↓↙←A
強	↓↙←B
怒	怒MAX時↓↙←A+B
天霜の構え	→↘↓↙←C
天つ風	天霜の構え中にA
霜風	天霜の構え中にB
燕六連	→↓↘B+C
	空中で→↓↘B+C



うを一地面に潜るのかあ?

なんだか頭や胴体が360度回転しちゃってるんですけど…。メカになって闘う羅刹磐馬。上半身をグルグル回しながら突進する技や、地面に潜ってから攻撃するもの、口から火を吹くもの…。かなりのイロモノ度を発揮しているぞ。でも動きそのものは基本どおりでOKなのでひと安心（P）

カラクリ磐馬



結構オーソドックス

技名	入力コマンド
カラクリ壱番起動	
鉄砕丸　上方	↓↘→A
水平	↓↘→B
下方	上方・水平からボタンを押したまま↓
怒	怒MAX時↓↘→A+B
カラクリ伍番起動	
怒裏流(ドリル)前	→↘↓↙←A
後ろ	→↘↓↙←B
カラクリ壱拾七番起動	
熱々罵穴　弱	←↓↙A
（アツアツバーナー）強	←↓↙B
怒	怒MAX時←↓↙A+B
カラクリ九番起動	
常沌埒手　弱	→↓↘A　ヒット中にB
（トコトンラッシュ）強	→↓↘B　ヒット中にB
カラクリ四番起動	
歯止刀	←↓↙C
カラクリ四拾参番起動	←↓↙D
魔神丸（マシンガン）	↓↘→B+C



ネオはないけどかんべんしてね。

投げキャラ大好きな人におすすめ。例のス●ルさんの持つバスターやドライバーや、柔道の投げ技、各種連携投げなどなど、全部の技を決めるまではあきることなく遊べそうだ。怒り時に出せる必殺技もさらに増えており、コマンドを覚えるだけでもそれなりの時間が必要になるかも…。

柳生 磐馬



投げて、投げる

技名	入力コマンド
腕打遠心投	←↙↓↘→A
四肢破壊固め	「腕打遠心投中」に←↙↓↘→C
粉砕大落下	「腕打遠心投中」に→↘↓↙←C
頭蓋粉砕	しゃがんでいる相手に↘C
顔砕旋風打　通常	→↘↓↙←C
（ガンサイセンプウダ）怒	怒MAX時→↘↓↙←A+B
天地大落	←↙↓↘→B+C
（テンチタイラク）	→↓↘A
	→↓↘B

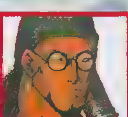


秘奥義は使いやすく、演出も派手になっているぞ（予定）。

修羅同様、通常は槍で闘うが、必殺技を出すと武器の形状が筆に変わるぞ。

必殺技にコマンド投げを持ち、効果のほうも特殊。必殺技を封印するものや、レバー入力方向が逆になってしまう（真サムの和狆の例の技）ものなどがあり、技を決めた後が楽しそうだ。（P・鈴木）

八角 泰山



懐かしい技も?

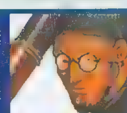
技名	入力コマンド
封字の法「炎」　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
封字の法「噴」近距離	→↘↓↙←A
中距離	→↘↓↙←B
遠距離	→↘↓↙←C
怒	怒MAX時→↘↓↙←A+B
封字の法「封印」	↓↘→C
封字の法「乱」	↓↙←C
封字の法「因果」	←↓↙C
封字の法禁じ手「火炎爆」	←↙↓↘→B+C



文字を書いた後、八角のサインが後から出てくるぞ。注目!

筆で文字を書くことで攻撃する必殺技の数々は、慣れないうちはどの部分で攻撃しているのか分かりにくそう。じっくり観察してみると、飛び道具（連発すると強そう）や、突進技など、ひと通りの技がそろっていることに気づく。豪快な動きに魅せられることだろう。

八角 泰山



「ふで」の判定は?

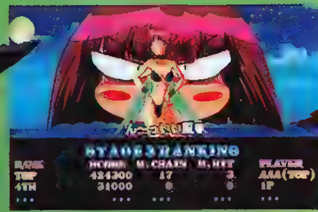
技名	入力コマンド
封字の法「炎」　弱	↓↘→A
強	↓↘→B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
封字の法「風」　弱	→↘↓↙←A
強	→↘↓↙←B
怒	怒MAX時↓↘→A+B
封字の法「雷」　弱	→↓↘A
強	→↓↘B
封字の法「斬」　弱	←↓↙A
強	←↓↙B
封字の法禁じ手「怒髪衝天」	→↘↓↙←B+C

P.S.MESSAGE

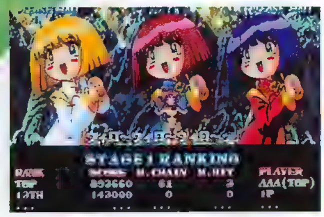
「ゲーメスト」を毎号確実に購入するようになって約6年。私が「ゲーメスト」を読んでいる理由は、編集者、投稿者、制作者などといった、おそらく世界で最もアーケードゲームに対して、愛と造詣が深いであろう方々の感覚や意見、情熱に誌面を通じて触れることができるから、と←











今度のコットンはチームバトルだ！

個性豊かなキャラクターが大暴れ。アクションボタンとチェンジが攻略の鍵だ。

担当：京城



このコットンブーメランはチーム制を始めとする新たな要素や、前作から継承している多くの事柄があり、よくわからないゲームだと言う印象を受ける人が多いと思う。
　しかし実際はそれほど複雑なことはないので、この記事を参考にしてプレイしてみて欲しい。



自機のショット属性の違い

それぞれの属性には共通する特性がある。封印した敵の動きも属性によって違うので自機を選択するときの参考にして欲しい。

・**炎属性**
ショットの連射能力に優れ

ていて弾切れしにくい。標準的な属性

・風属性

地形を貫通し、固い敵をある程度サーチするウェーブがメインショット。サブウェポンは、常に敵をホーミングする。

・氷属性

地形などの障害物に当たると反射するショットがメインショット。障害物の多い場所や、敵が後ろから出現する場所ではかなり使えるし連射もそれなりにきく。

・光属性

メインショットが敵と地形を貫通するのが、この属性の特徴。しかしショットスピードは遅い。シルクのサブウェポンは地形を貫通しつつ、敵をサーチする。

パワーアップは地蔵まかせ

道中の地形の上に存在している「アイタタ地蔵」は、こちらがダメージを与えるとふわふわと飛び立ち、画面外に一度消えてアイテムを運んでくる。自機がパワーアップする手段はこの地蔵が運んでくるアイテム以外ないので、きちんと回収していきたい。

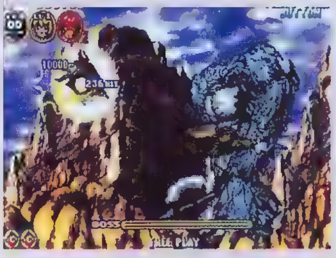
ショットパワーアップのクリスタルは地蔵から離れた時点で重力にしたがって落下する。下に地形がないとそのままクリスタルは消えてしまうので要注意。

弾消しも稼ぎもとりあえずパンチ

通常のザコ敵に接近してアクションボタンを押すとザコ敵をつかむことができるが、つかめない敵や敵弾に対しては自動的にパンチが出るようになっている。このパンチで敵にダメージを与えることはもちろん、ほとんどの敵弾を消すことができる。パンチの判定は大きく連打も効くが、敵弾があまりに多く重なっている場合は撃ち負けてしまうこともある。

出前持ち

封印した敵を持った状態でもショットを撃つことができるが、シルクとニードルの2キャラは普通につかんだだけでは封印した敵に自機のショットがすべて当たってしまい、敵を倒すことができなくなる。しかしショットを連打すればヒット数は稼げるので、もしかしたら点数稼ぎに使えるかもしれない。


ヒット数稼いでます。

高速移動&低速移動

ショットボタンを押しっぱなしにしている間は、高速で移動でき、移動スピードの遅い自機でボスの体当たりを避けるときなどに非常に使える。またこれとは逆にアクションボタンを押しながら移動すると、低速で移動することもできる。

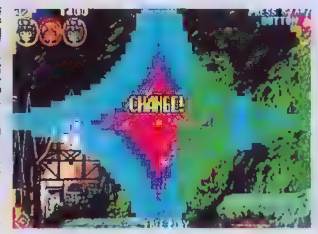
チェンジ

チェンジアイテムのストックがある（もちろん残機もいる）ときに、チェンジボタンを押すと待機中の次のプレイヤーと交替することができるが、実はこの交替の使い方が非常に重要になっている。

たとえば交替せずに進んだ場合、最初の1人だけがパワーアップして残りの2人は弱いままになってしまうが、ボスなどで最初の1人が死んでしまったあと、最弱の自機が出てきたところでそのまま立て続けに死んでしまうのがオチだ。

前半面でうまく交替して3人均等にパワーアップしておこう。

またチェンジを使った瞬間は自機が無敵になり、画面内の敵すべてにダメージを与えるマジカルボンバーが発動するので、ピンチになったら積極的に使っていくようにしよう。


チェンジ中は完全無敵。

ゲームスタート時のチェンジのストック数は2で、ゲーム中チェンジアイテムを取得するとストック数が追加される。チェンジアイテムは最大5発までストック可能だ。

つなげるための重要テク「ホールド」

アイテムやコマンドショットで封印した敵をアクションボタンで一度つかんだあと、もう一度アクションボタンを押すことでつかんだものを投げることができる。投げたものがあたるとザコ敵は封印され、連続爆発を起こして高得点を取ることができる。これが連爆だ。投げるときにレバーを入れることで、任意の方向につかんだものを投げることも可能。

これを使えば、連爆をステージの最初から最後までつなげることも夢ではない。慣れるまでは少し難しいかもしれないが、このゲームの魅力は連爆にあると思うので、余裕が出てきたらぜひ挑戦してみてほしい。

溜めをキャンセルするには

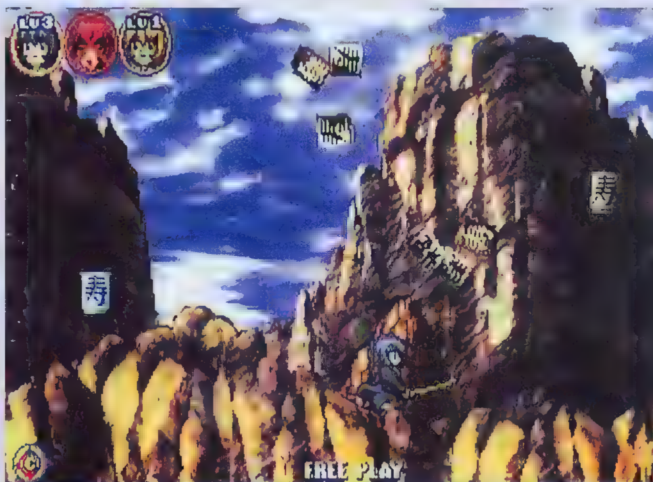
溜め撃ちを連発していると溜めにかかる時間が長くなってしまうのだが、一回アクションボタンを押すと溜め時間をリセットできる。

また高速移動中にできた溜めもアクションボタンでキャンセルできる。撃ちたくない魔法を撃たされることもなく、軽快にゲームを進行できる。

ボーナスステージ

各ステージをクリアすると、おなじみのボーナスステージ（TEA TIME）となる。

ここでは大量に降ってくる湯飲みを取って取ってとりまくるのだ。ちなみに撃つと500点or1000点になる。


全部よけてみるのも面白いかも。

このTEA TIMEが終わるとステージ間デモに入るのだが、今回は下にステージごとのランキングが表示されるようになっているので、デモをすっ飛ばさずにチェックしてみよう。

お手軽面攻略 STAGE 1 ガンセキ・マウンテン

ゲームが始まってすぐに破壊可能な地形の中にアイタタ地蔵が隠れている。貴重なアイテム源なのでしっかりショットを当てて、画面外へ逃そう。

序盤でしっかり装備をととのえておかないと、あとで泣きをみることになるぞ。

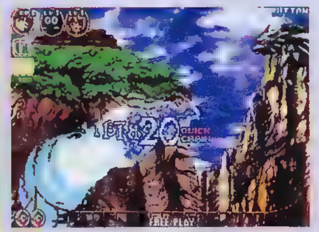
またザコ敵の撃ってくる弾も少なく、とんでもない動きをする敵もいないのでアクションボタンの使い方に慣れておこう。


こんなところに隠れている。

中ボス ワンワンドラゴン

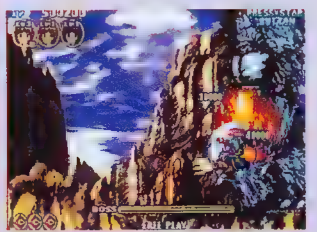
いきなり凄い炎を噴いてくるが、この炎は破壊可能なので落ちついていれば問題はない。アクションボタンを押してこの炎でチェーンを稼ぐこともできる。

P.S.MESSAGE M 全国大会の結果がどの号を見ても載っていなかったので、バーチャロンオラトリオ・タングラム全国大会'98の決勝大会の結果を掲載してください。／高知県　P.N.店舗大会で1回戦敗退だった見習い戦士君　◆了解！というかバッチリ予定に入っているので安心して待っててね。（担編）


連爆稼ぎの感覚はここでつかんでおこう。

STAGE 1ボス オノコンボ

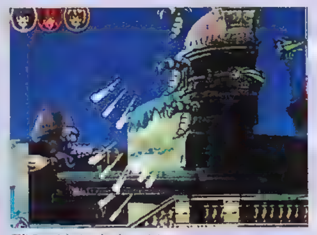
ボスが出現したらまずボスの正面に位置して、パンチボタンを連打し、持っている斧をつかんで投げつけダメージを与える。あとはボスの正面でショットを連射し、ボスが手を振り上げたら画面左上に逃げよう。


ひたすらパンチ、ボコボコ殴れ。

STAGE 2 エアロ・キャッスル

この面から覚えていないとやられてしまう場所がでてくるが、逆に言えば覚えておきさえすれば死ぬ要素はないというとだ。

特に要注意なのが突然現れて矢を撃つ敵だ。2ヶ所ほど殺しにかかってきている場所があるので、ちゃんと覚えるようにしよう。

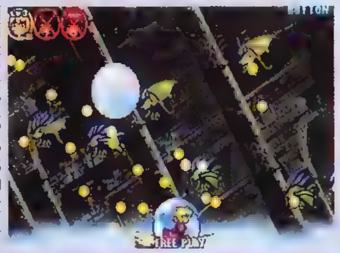

覚えてないときつい。

中ボス パンプキング

頭からザコ敵を吹き出すが、近づかなければ問題はない。パンプキングが口を開けて自機に突っ込んできたら、レーザーを発射する合図なので正面から逃げ出そう。

ボス前のザコラッシュはザコの移動スピードが速く、弾を激しく連射してくるので相当難しい場面だ。ここはある程度敵弾に追いつめられるまでショットを撃ち、自機に当たりそうな弾はパンチで消していこう。また画面前に追いつめられたら、迷わずにチェンジボンバーを使おう。


このレーザーには気をつけよう。


画面後ろを少しずつ移動して、敵弾を誘導するようにしよう。

STAGE 2ボス ビオラMk-II

このボスと戦う前に頭に入れておいてほしいのが、ボスから出ている緑の煙はただの演出で触れても死なないということ。最初は意外と気づきにくい。

誘導レーザーの連射は、レーザーの間隔をみて上下に動いて避ける。へたにまとめて避けようとするとよけいに危険なので注意しよう。


レーザーと通常弾が重なるとやっかい。

またボス本体が自機を追いかけてくる攻撃は、ショットボタンを押しっぱなしにして高速移動を使って、体当たりを避けよう。移動速度が遅いキャラはこれを使わないと死亡確定だ。


体当たりは高速移動でかわす。

STAGE 3 パイレーツ・アイランド

面の名前の通り、道中は海賊船?の地形が続く。

開幕、船の先端部分を壊すとチェンジアイテムが出現する。部品を壊すときは近付いてパンチを連打しよう。


画面上にいると気がつきにくい。

中ボス チョッキンロブスター

この中ボスは前の部分と後ろの部分に分かれているが、本体は前の部分だ。前の部分は矢のような長い弾を扇状に撃ってくるが、普通にショットを撃ちながら避けていれば死ぬ要素はないだろう。

船の先端の顔を破壊するとクリスタルが出現する。ここは地形が途切れていて、クリスタルを落としやすいので注意。ボスが画面に見えた瞬間に円が広がるように出現するザコ編隊は、敵をつかみ連爆で対処しよう。

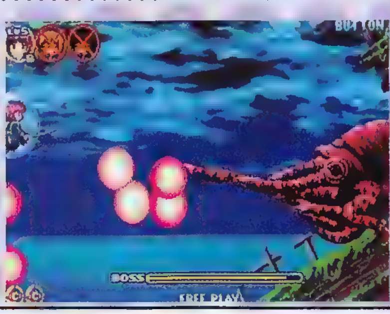


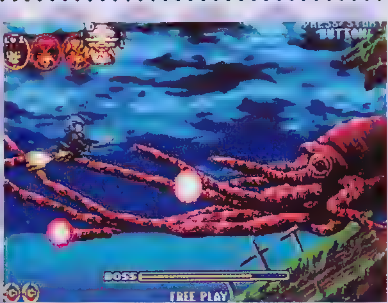
心の準備がないといきなり死ぬ。

STAGE 3ボス ヘル・オクトパス

最初に撃ってくる2つセットの丸い弾はなるべく画面の後ろで避ける。そうしないと次の通常弾のばらまきにやられてしまう。画面前に追いやられてしまったら、先にパンチを連打していよう。

次にボスは足を次々とのばしてくる。この攻撃は自機を正確に狙っているので、常に動いていないとやられてしまう。足は先端の光っている部分にしか判定はないので、画面を大きく動き回ってよけよう。


変な軌道にまどわされないように。


動いてないと死んでしまう。

P.S.MESSAGE M 以前やっていた「ハイスコアラーの世界」と「DUST OF HUMAN」はとてもおもしろかったので、ぜひまた再開してほしいです。／北海道 P.N.よかピッチ君 ◆近々装いも新たに復活する予定です。もうちょっと待ってね（編集部）

イラストと ゲーム画面を見て ムネを見る

超基本的なことから新しいところまで、デドアラのすべてのシステムを網羅。初心者に優しいゲームなので、ちょっとやればすぐに活用できるぞ。

担当：俳句つうか川柳？アディトシ



帰ってきた ホールドマスター Plus Plus

前号では＋＋の特異システムのみを絞って解説したので、前作をやっていた人ならばある程度のゲーム概要は理解できたことと思う。しかし、その半面、前作をまったくやってなかった人には意味さえも分かりにくかったと思うので、今回はデドアラの基礎も絡めつつ新システムについて詳しく説明していこう。

では、まず最初にホールドの性質について。デドアラというゲーム最大の特徴はこのホールドが全キャラにあり、なおかつボタン（H）一つで機能すること。

いわゆる「当て身系」の性質を持ち、相手の打撃技に合わせて入力していくのが基本。

中、上段の技に対してはHボタンを押すだけで機能し、下段に対してはレバー真下＋H。とれない技は一つもなく、決まった後は共通のものもあるが、キャラ特性と技に合ったさまざまな硬化、ダメージを相手に与えることができる。

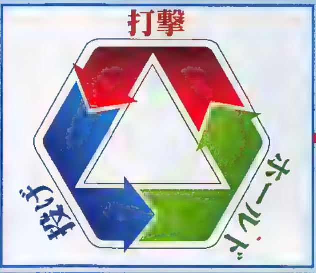
＋＋ではこれらに加え中段キック技専用の⇩⬃⇦H、中段パンチ技専用の⇨⇦Hがあり、名称も通常のものがディフェンシブホールド（DH）、この専用のものがピンポイントディフェンシブホールド（PDH）となっている。

使い方に関しては「当て身」であることを生かして、自分の攻撃ターンの合間、相手の出してきそうなところ、連携においておくのが一般的だが、PDHはとれる技が限定されているのであまりアバウトには出していけない。

最も堅い使用法はキャラごとの既成の連携に的を絞ること。つまり相手キャラの技を覚えておかなければならないのだ。また後述するが、今作からあるクリティカルヒット規定技のほとんどはPDHの範疇にある。この規定技はどんなキャラでも多用してくるので、これを狙っていくのも一つの手段。つまりPDHは強力な「対クリティカルヒット」用にあるシステムと言ってもいいだろう。

さてDHのことがある程度理解できたら、次はオフェンシブホールド（OH）について。これは名称こそホールドとついているが、単純に言えば「つかみ投げ」。したがって、発生は遅いものの間合いが広く、少々の打撃技の出かかりなら問題なく吸ってくれる。

通常の投げ技がレバー操作＋P＋H（基本投げはレバー必要なし）であるのに対し、OHはレバー操作＋H。たいていのものが派生し高威力なのだが、P＋K＋Hで振りほどかれるようになっている。



従来の三すくみに加えて

ピンポイント ディフェンシブホールド

⇩⬃⇦＋H　⇦⇨＋H

（キャラクターが右向きの時）

▼

クリティカルヒット 指定技



PDHはコマンドも要り、とるのは難しいものの…、



お馴染みのDH。どんな技でもとれ万能ではあるが…、



キャラにもよるが威力が高く、成功した時点で「勝ち」。



即効性の威力は期待せず、その後の選択肢に読み勝つのだ。



CH技を多用しすぎると、PDHの絶好の的になるぞ。



OHはほぼ変わらず、ほとんどが派生するものばかり。



しかし振りほどかれる。タイミングは簡単になった。

デンジャーゾーンと受け身

ホールドと並んでデドアラの特徴的なシステムが、デンジャーゾーンだ。＋＋からは馴染んでしまって多少見にくい印象を受けるが、リングの四方を取り囲むように区切られているのがそれ。

そこでダウンすると…。まずくるのがダメージ。爆発が起きるので、くらった技プラスデンジャーダメージで痛いのは当然。

次に爆発による浮き。無敵になっているわけではないので、空中コンボが入る。ダウンさせた側の本命はまさにこれで、受けてしまった後はダウンしても爆発は起きない。

もちろん技をくらったからと言って、ここまで確定するわけでなく受け身をとることで回避が可能。やり方はダウン寸前にH、P、Kのどれか1つのボタンを押すだけ。ただし連打はダメ。

受け身は前作ではデンジャーゾーン専用だったのに対し、＋＋ではリング中央でも可能。加えて方向も強制的だったのに対し、後ろ、上下の3方向にレバーで制御できる。

慣れてくると、どんな状況でも完璧にこなせるようになるが、自分が攻める側に立ったときは無論とらせたくはないはず。そこでデンジャーゾーンに相手を持っていけそうなら、入力のタイミングがとりづらい技を多用するようにする。例えば空中コンボで運べそうならギリギリの低空でローキックを刻んだり、叩きつけ系の技を敢えて使っていたりするとタイミングがとりづらくなるはずだ。

もちろん投げ技も、地面に叩きつけて極めるような形態のものを選択するのがセオリー。たいてい、それらの投げ技は受け身をとられないが、中には例外もある。



足下をよく見て、Dゾーンに運べるようなら…、



普通にコンボを入れていては受け身は簡単にとられる。



受け身をとられないようにするには、叩きつけるか…、

or



こんな刻みを入れて、相手のタイミングを狂わす。

カウンターシステム詳細

前号でも書いたように＋＋独自のシステムはすべてカウンターにこだわったもの。PDHなどもその一環というわけだが、単純なところでは「打撃のぶつかり合い」といった基本的なカウンター設定はどのようになっているのか。左の表にまとめてみた。

一番注目に値するのが、DHに対して投げ技でカウンターをとられるという点。割とアバウトに入力しておいても良かったDHが、的確な判断力のもとでないと実戦では使うことができない、ある意味本来の使い方を奨励するものとなっている。OHも同様で、こちらは打撃を吸うことでカウンターが機能するので、派生に移行できなくても（振りほどかれる）高威力が期待できるのがいい。ただしDHに対してOHではカウンターがとれないことで投げとの差別化が図られているようだ。

よって打撃の戻りを、つまり硬直中に投げが入ってもカウンターにはならない。

OH→DH（×）	投げ→打撃（×）
OH→打撃（○）	打撃→打撃（○）
投げ→OH（○）	打撃→OH（×）
投げ→DH（○）	打撃→投げ（×）

○…カウンター　×非カウンター



読み合いだから防ぎようもないときもあるが…、



ホールドを投げられるのはできるだけ防ぎたい。



同じ投げでもノーマルだとこの程度の威力なのに…。

クリティカルヒット実戦活用術

クリティカルヒット（CH）は、このゲームの本命とも言えるコンボシステム。これを利用してコンボを作成していくとかなり楽しいぞ。

CHとは簡単に言えば「よろけ」。これを誘発した際に、起こる特殊な状況のことだ。どんな技でもCHが起動するというわけでなく、それように指定された技を当てなければならない。前号では「カウンターヒットさせること」と書いたが、実は技による。

要はよろけさせればいいわけだから、中段技をしゃがみ状態の相手にヒットさせてもOK。もちろん、どんな状態でもヒットすれば必ずよろけさす技もあるので、それを使ってもほぼ同じ効果が得られるはず。ジャンプPや起き上がり蹴りがそうだ。

で、よろけを誘発すると相手のゲージに枠ができるので、その枠内が一杯になるまでよろけているので技が入れ放題になるが、回復も可能（レバガチャ、タイミングガード）ということを覚えておこう。

また入れ放題だからと言って、立ちPやローキックを使うと枠線は消えるので注意。理想は枠線いっぱい越えるぐらいまで地上で技を入れ、浮かせて空中コンボにもっていくこと。

さらに最も重要なのが、よろけを誘発する技、または足位置による当たり方によって主に地上でのコンボ内容が変わってくるという点。したがって1つのCH技でコンボを作っても、状態が同じようでも必ずしも同じコンボが入るとは限らないのだ。まったく違う内容にしなければならないということはないが、状況による的確な選択が要求されることは間違いないだろう。

バースのCHコンボ例



この技は上段だが、小振りだしヒットするだけでCH誘発。



よろけ中に⇨Pを入れて枠が一杯に…、



でもよろけているので浮かし技を入れる。



後は空中コンボに。この後にハンマーが入って計5段なり。



BLOODY ROAR 2™
-BRINGER OF THE NEW AGE-

※画面写真及び記事内容は開発中のもので、改良のため仕様が変更される場合があります。

ブラッディロア2

担当：GED

今回は、4キャラの空中コンボを紹介。発売も近いので、システムまわりもしっかり理解しておこう。

コマンドはすべてキャラクターが右向きのものです。矢印はレバー方向をさします。Pはパンチボタンを、KはキックボタンをBはビーストボタンをGはガードボタンを表します。
□…人間時獣人時共通のキャンセルポイントです。
◇…獣人時のみ可能なキャンセルポイントです。
表のピンク部分（表の一番下）がビーストドライブのコマンドです。

ライジングホームページ
http://www. RAIZING.CO.JP/

発売間近！

今回のメインとなる「キャラ別空中コンボ」の前に、ガード関連をざっと復習しておこう。初紹介からだいぶ経ったので、もう忘れてしまった読者も多いことだろう。

9月下旬にはいよいよ発売なので、しっかり理解しておいてほしい。

ガード関連のシステム

2種類のガード&ガード関連のシステムから見ていこう。

●ヘビーガード

レバー後ろ方向orGボタンでヘビーガードする。いわゆる、他の格闘ゲームで「ガード」と呼ばれるのがコレ。ブレイク技もガードできるので、これがガードの基本となる。

●ライトガード

レバーニュートラルで上段ライトガード、レバー真下で下段ライトガード。



バレバレの連携には、ライトガードからのガードエスケープが有効。

ヘビーガードに比べてわずかにガード硬化時間が短く、ガードエスケープができるという利点がある。ブレイク技をガードできないので、ライトガードに頼るのは危険だが、相手の連携が読めてきたら、これらの特長を生かして反撃の糸口としていこう。

●ガードエスケープ

ライトガード中（ガードマークが出ている間）にレバー前。ガードの硬化時間をキャンセルして軸をずらすので、隙の大きい技やコンビネーションに対して有効。

●ガードアタック

上、中段攻撃をライトガードしつつ攻撃できるコマンド技。各キャラのコマンド技は、必ずひとつガードアタック技が含まれている。連携への割り込みや、相手の割り込みに対するカウンターに使おう。



コンビネーションを繰り出した相手は隙だらけ。反撃のチャンスだ！



青くスパークするようなエフェクトから繰り出される。下段攻撃には弱いので注意。

●ガードブレイク

ライトガード不可の攻撃。硬化時間の少ないライトガードで安定されないためにも、コレを混ぜていく必要がある。



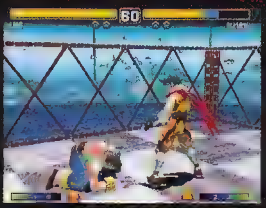
攻撃時に攻撃部位が光る。ヘビーガードならガード可能だ。

浮かせるために

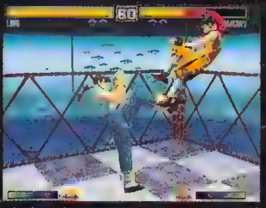
人間時と獣化時では与えるダメージランクが違うので、獣化時には空中コンボの狙える「大浮き」になる技でも、人間時はのけ反って足先が浮く程度の「中浮き」になってしまう。

人間時には基本的にノーマルヒットで浮かせられる技を持っていないので、よろけ状態にヒットさせたり、カウンターヒットさせることによってダメージランクを上げることが大切だ。「よろけ→中浮き」の連携やカウンターヒットで大浮きを作り、空中コンボを狙っていこう。

伏せからの攻撃（P or K or B）に浮かせ技が含まれているキャラも多く、伏せ状態だと上、中段攻撃に当たらないのでカウンターも非常に狙いやすい。獣化時だけでなく、人間時でも大浮かせが狙えるキャラもいるぞ。



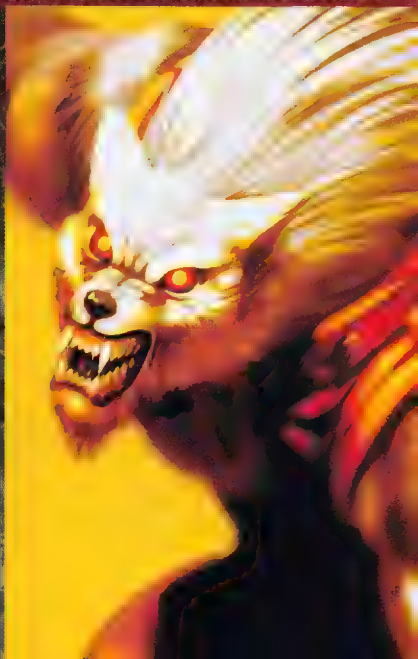
伏せ（　）状態からP、K、Bどれか（キャラによって違う）で浮かせ技が繰り出せる。



カウンターなら、中浮きから大浮きにランクアップ。人間時に浮かせる重要なテクニックだ。



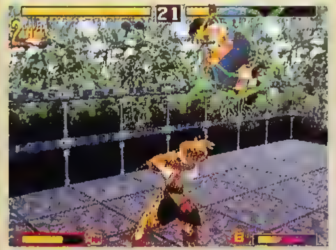
よろけ状態に中浮かせ技を当てれば「大浮き」になる。空中コンボのチャンスだ！



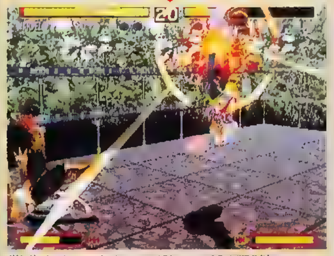
浮かされてしまったら？

相手に浮かされてしまった場合は、「空中受け身→空中ガード」や「空中受け身→ジャンプ攻撃」などで空中コンボを回避したい。ただし、1回の空中ガードで防げる攻撃は1発だけなので、PPPなどのすばやいコンビネーションに弱いという弱点もある。

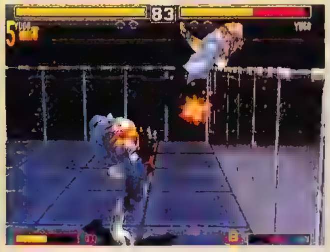
こういった空中ガードで回避できそうもない空中コンボに対しても、受け身後に「空中ガード→ガードエスケープ」や「獣化」することで回避は可能。信頼度では、タイミングの難しい空中ガードエスケープよりも、完全無敵の獣化モーションのほうがやはり上。ゲージがなかったり、すでに獣化している場合はしょうがないが、ここぞという状況では、獣化による確実な回避を心がけよう。



受け身からの空中ガードでコンボを回避することもできるが、



獣化なら、確実に回避&反撃が可能！



きりもみ状態は空中受け身がとれないので注意してほしい。



PPPKで半分いただき！

ユーゴの浮かせ技は、伏せBのカウンター、ワンツーボディからの豊富な派生を織り交ぜてきたところなどを狙うといい。技表に載っている以外にもまた派生するので探してみてほしい。

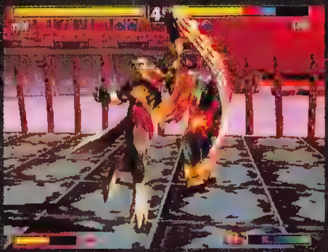
シルバーウルフナックルが獣化＋カウンターヒットしたときも空中コンボのチャンス。出は遅いが、ガードアタック技なので十分狙っていけるはずだ。

落下中の相手に叩き込む技は、PPPからのコンビネーションが基本。PPPKは簡単ながらも半分近く体力を奪う、簡単かつ強力な空中コンボだ。最後のKがヒットすると、きりもみ状態で吹っ飛ぶのでダウン回避ができないというのもポイント。ダッシュ攻撃（スライディング）などで追い打ちをかけ、そのまま起き攻めにいこう。

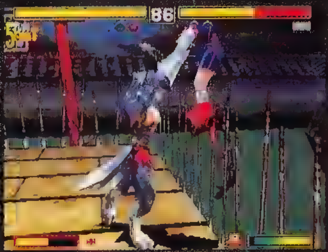
PPPキャンセルワンツーボディも効果的だ。ダメージは低めだが、すばやくて手数の多いコンビネーションなので、回避はされにくい。

画面端に追い込んだ場合は、PPPキャンセルワンツーボディ弧月返などがいい。最後の⇩Bが浮かせ直しになるので、再び空中コンボが狙える。

PPPキャンセル・スパイラルファング（ビーストドライブ）は、7割近くのダメージを与えられるうえにカッコイイ。ただし、成否にかかわらず獣化は解けてしまう。



浮かせるには、獣化時の伏せBを狙っていく。



画面端なら、弧月返しで浮かせ直しも狙える。

ⓅⓅⓅⓅ	スタンディングロック
ⓅⓀ[K]	ナックルツインキック
←ⓅⓅⓅ↓Ⓟ	ドラゴンフィニッシュブローコンボ
↙Ⓟ←Ⓟ←Ⓟ←Ⓟ	スウェーフックコンボ
↘Ⓟ↘Ⓟ↘◇P↘Ⓟ	ファイナルマシンガンアッパー
→→ⓀⓅ[P]	パンツァーツー
↓Ⓚ↘Ⓟ	ロー&ステップイン
↓⬇ⓀⓀ	ヒールタスク
↘Ⓚ↘Ⓚ	サイドキックツイン
ⒷⓅⓅⒷ	クローツインナックルスラッシュ
Ⓑ◇BⒷ	トリプルスラッシュ
↘Ⓑ↘Ⓟ	ブラインドブロー
↓↘→Ⓟ➡Ⓟ➡Ⓟ	ワンツーボディアッパー
↓↙←Ⓟ（後Ⓖで途中やめ）	シルバーウルフナックル
↓↙←ⒷⓅorⓀorⒷ	メテオクラッシュ
←ⓅⒷⒷⓅ	レイジフックコンボ
↓↘→ⓅⓅ←[P]	ワンツーボディフック
↓↘→ⓅⓅ↘Ⓟ	ワンツーボディステップイン
↓↘→ⓅⓅ↓Ⓑ	ワンツーボディ弧月返
↰↗←↙↓↘→Ⓑ	スパイラルファング



浮かせ直しを狙っていこう

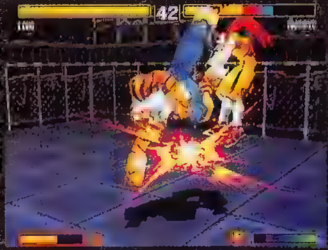
ロンは、伏せからのBと⇩⇘⇨K（共に獣人時）を浮かせ技に使っていく。

伏せKは、獣人時はノーマルで大浮きになり、カウンターできりもみ（受け身不可）になるが、人間時はカウンターでも浮きが低い場合が多いのでアテにはできない。⇩⇘⇨Kは、獣人時にのみ大浮かせ&ブレイク技になる。伏せBもカウンターなら浮かせ技になるのだが、隙が小さいわけでもないので、どうせ伏せるならKを使っていったほうがいいだろう。

浮かせたら、PPPKやPP⇨Pキャンセル⇩⇘⇨Kを使って浮かせ直しを狙おう。⇧Kや⇦Pも浮かせ直しになる。空中コンボのダメージは低めなので、浮かせ直しを使って手数を増やすことが大切。

PPPKは、受け身からの空中ガードで回避されやすいが、受け身を取られなかった場合の安定度は高い。⇩⇘⇨Kは外すと隙が大きいが、2ヒット技なので空中ガードを崩せるという大きな利点を持つ。相手の受け身を予測して使い分けていこう。

威力の高いキャンセル⇩⇘⇨Pや、キャンセル⇩⇙⇦Bで締めてもいいし、着地際に連珠砲動（中段で威力が高い）や猛虎硬爬山（ガード不能のビーストドライブ）を置いておくのも面白いぞ。



伏せからのK（穿弓腿？）で上中段攻撃をスカしつつ大浮かせを狙え！



⇩⇘⇨Kは浮かせ&浮かせ直し技。2ヒットするので空中ガードにも有効だ。

六合鴻輪式はどの技からでも開始可能。一方向のみに進む。同じ技は使用不可能。どの技からでも終了技に派生が可能。

ⓅⓅⓅ（六合鴻輪式へ）	連捶挑領

[P] 打開		→Ⓚ 左踹脚
↓Ⓚ 斧刃脚	六合鴻輪式	↓Ⓟ 日月把
←[P] 単把		Ⓚ 右踹脚

→Ⓟ 崩拳		↓↓Ⓟ 連珠砲動
→→Ⓟ 裡門頂肘	六合鴻輪式終了技	↓↓Ⓚ 前掃幻脚
→→Ⓚ 旋風脚		←Ⓚ 翻身連脚

ⓅⓀ↓Ⓚ→→Ⓟ	連旋裡門頂肘
↘ⓅⓅ	鷂子栽肩
Ⓑ◇BⒷ	通天十字破
↗ⒷⒷ	天辺連華山
↗Ⓟ→→Ⓟ	虎抱頭
↓↙←ⒷⓀ	金剛側腿
↓↙←ⒷⒷ	金剛双扣腿
↓↙←Ⓑ（←Ⓑ）×6回	金剛鴻輪式（陰）
↓↙←Ⓑ（↓Ⓑ）×6回	金剛鴻輪式（地）
↓↘→↘↓↙←Ⓑ	猛虎硬爬山

P.S.MESSAGE Ⓜ コンビニにゲーメストがなくなってゆくー。ぐおぉぉぉー!!／京都府　P.N.K－TAM君　◆なんで？売り切れ？…え、違うのかよ!?（毛玉）



ⓅⓅ🄿🄺	M−VIスティンガー
ⓅⓅ⇩Ⓚ	M−VIナパーム
⇨Ⓟ⇨🄿⇨🄿	ハンティングダイブエルボー
⇨ⓅⓀ	ハンティングアロー
⇘Ⓟ⇩Ⓚ	アマゾネススクラッチ
ⓀⓀⓀ	G−IIIコンビネーション
⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	アサルトキックマイン
⇨Ⓚ⇨ⓀⓀ	アサルトキックボム
⇨Ⓚ⇨ⓀⓅ	フェイントキックボム
⇘Ⓟ⇨ⒷⒷ	ライトニングスクラッチ
Ⓑ◇B⇩Ⓑ	トリプルロースクラッチ
Ⓑ⇩Ⓑ	アングリースラッシュ
⇩⇙⇦Ⓚ(後Ⓖで途中やめ)	トライデントシュート
⇩⇘⇨Ⓚ(空中打撃投げ)	スクランブルスナッチ
⇩⇙⇦Ⓑ(浮かし技)	ライジングレイザー
ⓀⓀ⇨ⓀⓀⓀⓅⓅ🄿🄺	G−III ジェネラルアタックコンボ
Ⓚ⇦ⓅⓅ◇B⇨ⓀⓀⓀ⇩Ⓚ	G−III アンガーバレットコンボ
ⓅⓅ🄿⇨Ⓑ⇩Ⓑ	M−IV グラインドコンボ
⇩⇘⇨Ⓚ⇩⇧Ⓚ⇦⇨Ⓑ	フライングトラップ
⇩⇙⇦⇩⇙⇦Ⓑ	クロスブレードザッパー

よろけさせてアッパー!

人間時は、よろけ状態に⇦Pを当てるか、伏せPのカウンターヒットで大浮かせを狙っていく。獣化時も、よろけから⇩⇦Pを狙うという点では同じだが、ダメージランクが上がっているので、伏せPや⇩⇦Bがノーマルヒットで大浮かせになる。

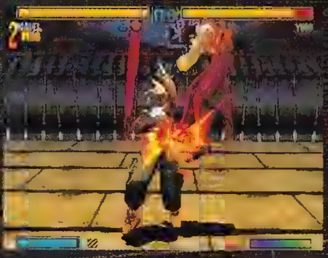
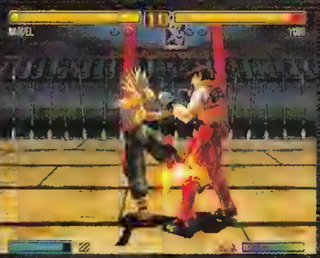
よろけ技には、⇦Kや人間時の伏せP(ノーマルヒット)を使っていくことをはじめとし、アサルトキックボムやアサルトキックマイン、ハンティングダイブエルボーなど、さまざまなコンビネーションからも繰り出すことができる。ただし、よろけ状態はレバガチャで回復できるので、⇦⇦Pが確定ではない点に注意。

空中コンボには、M-VIスティンガーやG-IIIジェネラルアタックコンボを使っていく。さらに獣人時は、どちらのコンビネーションも最後のKが「きりもみ」だというのも大きな利点だ。

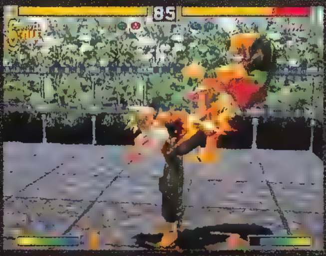
どちらのコンビネーションも、終わり際にキャンセル可能ポイントがあるので、そこから⇦⇦Pで浮かせ直したり、スクランブルスナッチやクロスブレードザッパー(ビーストドライブ)につなぐこともできる。



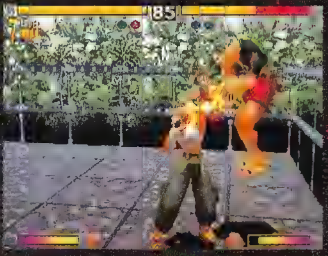
クロスブレードザッパーにもつながる!受け身でコンボ補正が切れているとすさまじい破壊力!

人間時は、よろけからの⇩⇦⇨Pにつないで大浮かしを狙っていく。



ジェネラルアタックコンボをたたき込むのだ!



最後のKにキャンセルをかけて浮かせ直すのもいいぞ。



Ⓟ🄿	スラップスラップ
⇨ⓀⓀ🄺ⓀⓀ	パッショネートヒールラッシュ
⇨ⓀⓀ🄺⇦Ⓚ	パッションヒールバイバイ
⇩ⓀⓀ	スライキック
⇘ⓀⓀⓀⓀ	エナメルブレード
⇩⬇ⓀⓀ	グロスエッジ
ⒷⒷⒷⒷⒷ	コンプリートディスオーダー
ⒷⒷⒷ⇩Ⓑ	ウインドスライダー
⇨ⒷⒷⒷ	ナイトメアウォーキング
⇩⇘⇨Ⓟ(特殊構え)	ツイスト
⇩⇘⇨ⓅⓀⓀⓀⓀⓀⓀⓀ	ツイステッドエクスプロージョン
⇩⇘⇨ⓅⓀⓀ⇩Ⓚ(技のあとに前後移動可能)	ツイストヒールチェンジ
⇩⇙⇦Ⓑ(空中移動技)	フラップウイング
⇩⇙⇦ⒷⒷ	ドリルタロン
⇩⇘⇨Ⓑ(浮かし技)	バッドウイングブレード
⇘ⓀⓀ⇩ⓀⓀ	エナメルウォールウィンド
Ⓟ🄿⇨ⓀⓀⓀ⇨ⒷⒷⒷ	スラップアンドナイトメア
Ⓟ🄿ⒷⒷⒷⒷⒷ	スラップアンドディスオーダー
⇩⇘⇨ⓅⓀ×6回⇩Ⓚ	ツイステッドエクスプロージョンコンティニュー
⇨⇦⇙⇩⇘⇨Ⓑ	スカイハイテンペスト

獣化してこそ空中コンボ

人間時はスライキックや伏せP、獣化時は⇘Bでよろけさせ、そこからの大浮かしを狙っていく。至近距離で背を向けた状況でドリルタロンを使うという手もある。跳び越して背後から襲うのだ。

よろけ状態を浮かせる技としては、⇦Kや⇘P、背後Bが挙げられる。背後Bは、背後⇩Kでよろけさせた後の浮かせ技や、⇦Kで浮かせた後の浮かせ直しに使う。

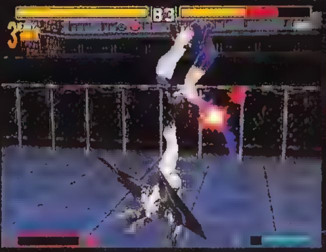
単発で大浮かせになる技は、伏せBとバットウィングブレード。どちらも、カウンターヒットさせるときりもみ状態の大浮きになるのがおいしい。

浮かせた後は、ナイトメアウォーキングやコンプリートディスオーダーが基本空中コンボで、体力の4割以上を奪うことができる。画面端なら、KKK⇨BBBなども有効だ(⇦BBBはバウンド状態を拾える)。これらのコンビネーションの前に、Kを組み込むのもいい。

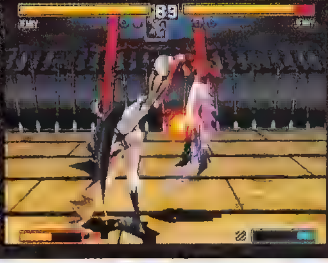
人間時は、⇦Kや⇘Pでちゃんと浮かせられはするものの、⇦Bでの浮かせ直しが狙えないのでたいしたダメージは与えられない。ジェニーの空中殺法を活かすためにも、ぜひ獣化しておきたいものだ。



バットウィングブレード後は、間合いが近いと背後に落ちてくる点に注意。

よろけから⇦Kにつないで浮かせた後は、背中を向けた状態からのBで浮かせ直すことができる。




獣化時は、カウンター狙いの伏せBから空中コンボを狙おう。ナイトメアウォーキングやコンプリートディスオーダーなど、華麗な空中技を叩き込め!

女の子も遊んでね！ かわいく育ててね！

クイズ&バラエティ すくすく犬福

かに福

おりこう福

ポリ福









好評稼働中の『すくすく犬福』。
今回はミニゲーム特集と参りたい。

担当：福田柵太郎

犬福ミニゲーム紹介

たかがミニゲームといえど、CPUに負けるとライフが減るからあなどれない。競技前の説明をスキップしないでちゃんと読んどこう。

7種類のミニゲームは行動先に出現するキャラクターによって決定される。同じキャラクター（が出るポイント）を連続して選べばミニゲームにも慣れ、キャラのストーリーも進むから一石二鳥（好感度はない）。

ただし「犬福虐待女〜」は強制イベントだ。あきらめましょう、運命なのだと。

それと、2人同時プレイの時は極力「犬福ファイト」は避けるべし、一回戦は1P vs 2P戦なので、負けたほうの命が減ってしまうからだ。

犬福飯店



中華街等で発生。要するにモグラ叩きである。犬福に規定数の食べ物を与えよう。カレーは即死アイテムだ。注意！

カレーを食べると即死だ―チヨコと間違えないように。

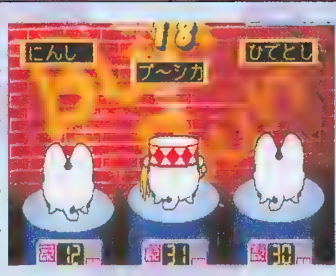
犬福ラブミーテンダー



シューティングゲーム。コインを取りに行くと敵弾に当たるので無視しよう。後次面は発狂してるのでパスしたい。

正面にいれば弾には当たらない。微調整が必要だ。

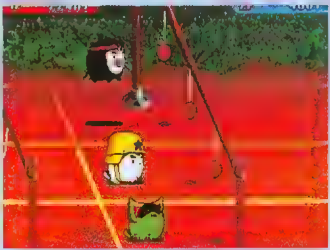
てけてけダッシュ&しっぽぶんぶん



ボタンを交互に押して犬福を走らせる。ピアノ連打で十分勝てるはず。すばやい犬福であれば言うことなし。

「しっぽぶんぶん」は「てけダッシュ」より難しいので避けたい。

ジャンプぱく



タイミングよく犬福をジャンプさせてパンをパクれ！ 遠間から跳んだほうがパンに当たりやすい。リズミカルに！

1回取り逃したら、タイミングをしっかり取り直そう。

犬福虐待女の恐怖



落ちてくる分銅から犬福を逃がすゲーム。ボタンをチョンチョンと押して、細かく避けよう。安地皆無の一発勝負。

犬福の動きには慣性がつくので急には止まれないよ。

犬福ファイト



世界初の犬福主体の格闘。犬福の形態によって小技やガードポーズまで変わるなど芸が細かい。削りもある。

必殺技は小・大同時押し。ジャンプからの攻撃が有効ですぞ。

ミニゲーム別オススメルート

比較的簡単なミニゲームで「てけてけダッシュ」と「犬福ファイト」を多めに遊べるコースを作ってみた。「3月：公園」とあったら、3月の行動先選択で「公園に行く」を選ぶが吉。

エンディングまでにどのゲームも一度はやらなければいけない（月イベント）ので、危険が多少減るに過ぎないんだけどね…。

てけてけダッシュの秋令斗コース

- 3月：公園
- 5月：散歩
- 7月：強制てけダッシュ
- 8月：商店街
- 9月：お月見
- 10月：近所を散歩（クイズに答える）
- 12月：商店街



幼なく見えて人妻なのだ。

漢脱ぎ！犬福ファイトコース

- 3月：ゲーセン
- 4月：川原
- 5月：予防接種
- 6月：強制犬福ファイト
- 9月：ゲーセン
- 10月：街外れ
- 11月：水族館



なぜ…脱ぐ？

犬福は、与える餌の中でもカレーなど辛そうなモノは食べてくれないぞ。逆にショートケーキなど甘そうなモノは喜んで食べてくれるが、太ってしまう…。

そして、育てた犬福はエンディングで最終形態に進化する。そのパターンはなんと90種以上！ 何度もやらねば。

ぜひ犬福の突拍子もないストーリーにチャレンジしてほしい。想像を絶するビデオシステムオチが君を待っている！



あるときは王様、またあるときは、理事長。しかしてその実体は…。

P.S.MESSAGE Ⓜ …の連載を頑張っていけるってもんです。とりわけゲーメスト杯が11月に控えていることもあるので、毎号見逃せないことは間違いありません。特に、まだまだ、公開していない情報や未公開設定もあったりするので…オッと、これ以上は先のお楽しみにということで！（こーじ山下）

単純だからこそ奥が深い!!

ALMIGHTY HUMAN PROJECT

テクノドライブ

技之運転

1回や2回プレイしただけでは、このゲームの「本当の魅力」はわからない!! とりあえずオール100%を狙ってみよう。

担当：SUW

このゲームタダ者じゃない

どうも。「テクノドライブ」地下活動員内神田地区担当（非公認）スーです。とりあえず、今このゲームにかなりメロメロになっちゃってます。

なぜそこまでメロメロかってえと、まずはあの筐体デザイン。ドハデな黄色で彩られた、未来的なフォルム。そして筐体各所に見られる、小技の効いたマーキング。「INSERT COIN」じゃなくて、「コイン2コいれる」ですよ。

でもやっぱり、ゲーム性なんですよね。つまるところは。あの**「一瞬でもミスったら、すべてが台無し」**ってところがたまりません。いくら手技、足技でスゴイであろう結果が出せたとしても、実技でワンミスしたために、プリントアウトさせてくるのは、見慣れた測定結果。ガッカリです。しかし、そんなところが次へのプレイ意欲をかき立ててくれるのです。**「オイ!!テメェふざけんなっ!!っていうかオレ!!」**みたいな。てな感じで、どんどんコイン2コ入れちゃうんですよね。

1度や2度プレイされた方は多いと思いますが、とりあえずコレを読んで、「もうチョット、テクノドライブの上を狙ってみようかな」って思ってくれると幸いです。

愛のテクドラ日記（仮題）

・2月18日

今日はAOUショーだ。ナムコブースで「エアガイツ」にいそしんでいると、ドコからかノリのイイテクノミュージックが聞こえてくる。ソッチに目をやると、なにやら黄色いアップライト筐体が。

「ン!?テクノドライブ!?っていうかナニ!?この格好良いゲーム!?」もの凄い衝撃だった。**こんなハイソなゲームが世に出るの!?ナムコすごくない!?**

早速並んでプレイ。その結果はNo.226の通り。わりとイイ感じだ。しかし、もの凄い人なので、プレイを抑える。筐体の上には「参考出品」の気になる文字が。発売されるといいなぁ。

・6月18日

ナムコの新作発表会があるらしい。そこで、「ソウルキャリバー」と「テクノドライブ」の発表会が!!取材に行くしかネェ!!そして、目の前にはテクノドライブの筐体が!!幸せをかみしめつつ、早速プレイ。順番待ちをしていると、どうやらナムコの販売らしき人が、オペレーターの方になにか話してる。「どうです、なかなか難しいでしょう。ちなみに**全部100%でクリアすると、ボーナスゲームが遊べる**んですよ」ナニ!!それはプレイしたい!!やはり近道は、比較的簡単な種目をヤリ込むことだろう。と考えつつ、ナムコを後にする。

おみやげにプロモーション用CDをいただき、300回ぐらい聴く。BGMのすばらしさに感動。っていうことはCDは発売されないのか!?

・7月3日

北海道へ旅行する。ついに北の大地を踏みしめることができた!!感涙だ!!札幌で、早速ゲーセン事情をリサーチ。CARROTへ行く。ナントそこには、テクノドライブの筐体が!!観光もソッチのけでプレイ。なにやってんだ。

すべての種目をクリアした結果、**「決断力」、「状況判断力」、「スムーズ走行」（思考リンクでも可）**が比較的簡単だ。この3種目をヤリ込むことに決定する。

旅行中の3日目、ついにオール100%を達成する。「なんだ結構あっけないな」と思いつつ、ボーナスステージが始まる。「ン!?なんだコレ?こんなの失敗するわけないじゃないか。」が、**失敗**。倒れそうになる。

「まぁなにはともあれ、オール100%も取れたし、ボーナスゲームも遊べたから良しとしよう」と、用紙を読んでいると、なにやら不吉なことが書かれている。「もしかして、**今までのプレイの中に100%を超えたものもあって、ボーナスゲームをクリアしたら、本来の測定結果が出るの**か!?ぐわーっ!!なんだそりゃ!!」再び倒れそうになりつつ、北海道を後にする。

・7月14～19日

巷でそこそこにプレイ。2回目のオール100%を狙いつつも、つまらない1ミスで逃してガッカリ気味。そんなさなか、**編集**のトロピコンが、テクノドライブのクラブイベントが開催されることを教えてくれた。そいつぁ行くしかネェ!!と思いつつ、なかなかプレイがうまくいかない。

なんとかイベントまでに2回目の100%を達成する。しかし、またもやボーナスゲームを失敗。本当に落ち込む。

オール100%への近道

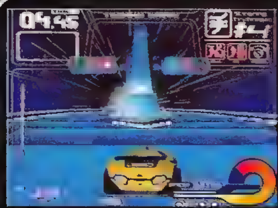
オール100%を取るのは、種目を選ばなければ、それほど難しくない。比較的簡単な種目とワンポイントテクニックを紹介しよう。

・**決断力**（手）

手技の中では一番簡単。とにかく落ち着くこと。ハンドルを大きめにきって、信号と信号の間では、中央に行く。

・**状況判断**（足）

慎重にいこう。タイムが遅くても、鉄球に接触さえしなければ、100%は出る。

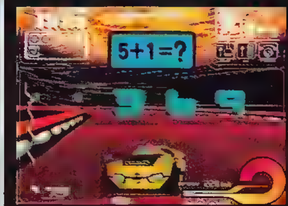


とても簡単な「決断力」。落ち着けば、簡単に100%を達成できる。楽勝。

・**スムーズ走行**（実）

絶対に急ハンドルを切らず、ゆっくりと。最後の敵車2台がライバルだが、そこのパターンさえ覚えれば、100%はすぐに取れる。

ほかにも、**動体視力**（手）、**ジャンプ競技**（足）、**思考リンク**（実）もオススメだ。



「思考リンク」も落ち着きが重要。わかっているのに、ミスをしがちだ。



「ジャンプ技術」は160km／hの瞬間にアクセルをはなせば確実だ。

7月24日クラブイベントに行く

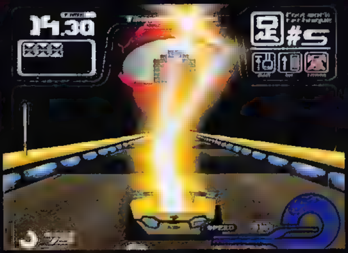
・7月24日

テクノドライブのクラブイベントに行く。店の中に入ると、筐体が3台置かれている。真ん中の1台は、どうやら**イベント限定バージョン**。プレイすると、動体視力（手）が延々と続き徐々にスピードアップする。1つCを抜けると1ポイントで、1回Cに接触するとゲームオーバー。聞いた話では、ナムコに150Optsもの超絶スコアを出す強者がいるらしい。

そこで食い入るように、限定バージョンをヤリ込んでいる若者が。話しかけてみると、現タイムクライシスⅡのハイスコアラー、YSK-GN-与作氏だった。そこでも高スコアを出していた。ヤルのう。

開発者の小竹氏、デザイナーの指田氏など、関係者も多数出席。テクノドライブ地下活動員羽田地区担当のア○イさんの姿も見られたぞ。高い測定結果やスコアが出ると、歓声が上がり、非常に盛り上がった。

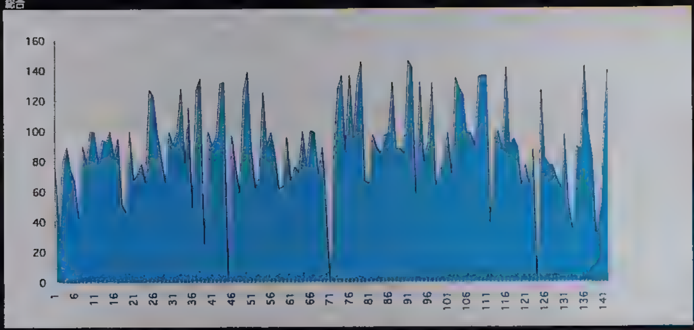
M ゲーム大会の様子を誌面でリポートされてますが、全国大会などはビデオリポートという形でプレイシーンを見せてほしい。ゲーメスト攻略ビデオみたいな形で出ればベストだと思うのですが…。採算がとれないのでムリですか？できれば9月のオラ・タン電弐号作戦を。／福岡県　山一



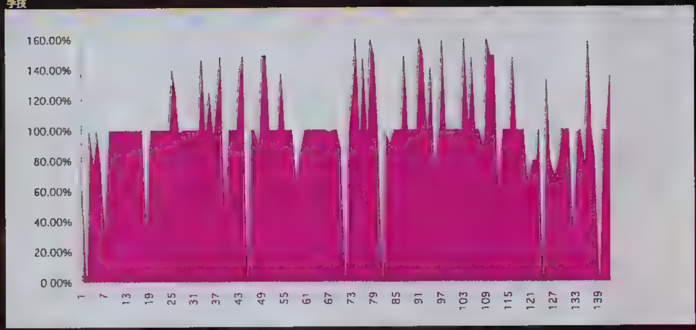
・8月1日
編集部から歩いて数分のゲーセン「ミッキー」にテクノドライブの入荷を確認。バーチャロンオラトリオ・タングラムムックの原稿作成に取り掛かるも、**息抜き**(息抜き!?)で本格的にヤリ込みを始める。イベントでの情報を参考に、手技を「動体視力」、足技を「ジャンプ技術」に変更。数プレイで、安定してオール100%が出せるようになり、ボーナスゲームも、プレッシャーに負けることなく、クリアーできるようになり、次々とスコアネームSUWを筐体のメモリーに記憶させる。
・8月2日
いろいろと慣れてきたので、動体視力をミスったら、高い総合評価が望めないので、足技以降は、ジャンプ競技以外の種目を選んで、練習にいそしむ。そんななか、ジャンプ競技で自己ベスト、161・3%（0・0、+0・2、0・0）が出て狂喜するが、世の中上には上がいることを確認。
総合評価も安定してきたが、150%には及ばず。

SUW運転技術革命指導書の歩み

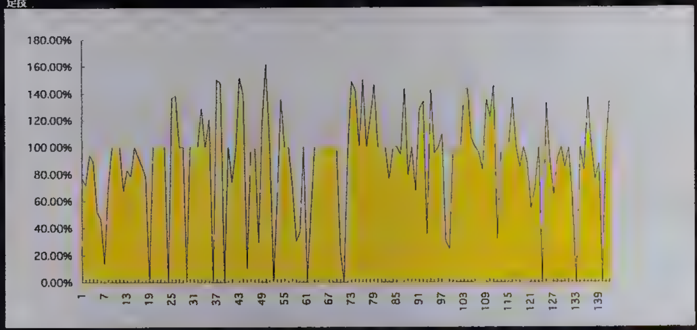
総合



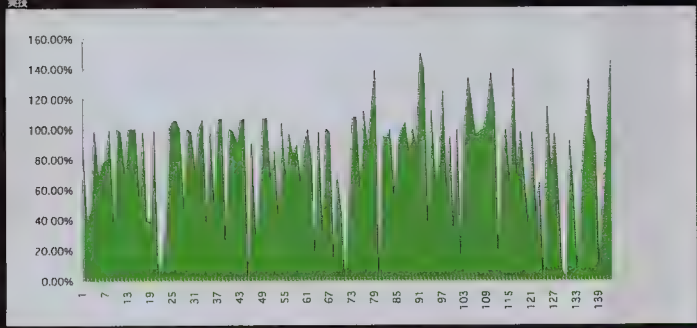
手技



足技



実技



総合は安定しないが…

今までの測定結果を棒グラフで表してみた。強烈に難しい種目以外は、ほんの数プレイで、100%が出せていることが判る。1種目の100%を出すこと自体はあまり難しいことではない。

個人的に難度が高いと思われる種目を並べてみた。まず、全体的な慣れが必要な「高速適応力」、前半は楽だが後半がキツい「車幅感覚」、いまだに感覚がつかみにくい「誘導反射」、タイミングがシビアな「度胸」、足技では一番キツい「パワー制御」、うまくいったと思っても、100%がなかなか出ない「スピン走行」、感覚がバカになってしまう「バック走行」だ。

また、100%以上の記録を狙おうとすると、技術の単純向上が必要なのは当然として、緻密なパターン作成を必要とする種目もある。たとえ1種目でも、150%をオーバーさせることは、容易なことではない。しかし、手、足、実と、それぞれで150%オーバーを出さなければ、ランク「神」は出ない…。



グラフ作成に使用した、今までの軌跡。まだまだ足りないぞ。

結局のところは…

いろいろと、それらしいことを述べてみたが、テクノドライブもうまくなるためには、**「ヤリ込み」**が一番重要だ。といっても、当然それぞれに確固とした攻略法がある。

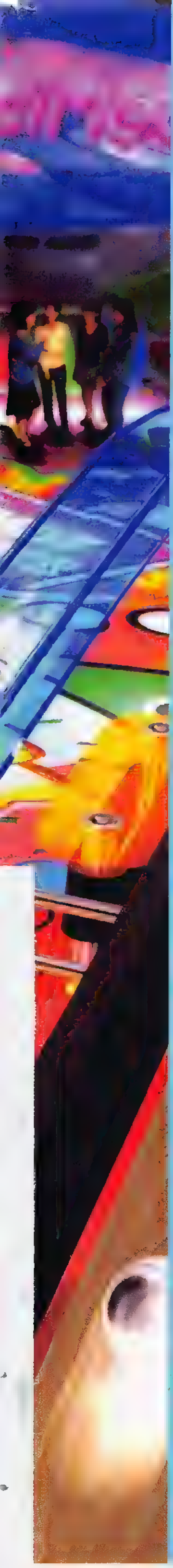
機会があれば、すべての種目で150%オーバー目標の攻略や、隠れた測定結果の出し方の紹介をやってみたい。

インターネットを見逃すな!!

ナムコのオフィシャルホームページ**「ナムコワンダーページ」**では、**「テクノドライバーの殿堂」**として、テクノドライバーたちの、超絶な測定結果をランキングしている。殿堂に結果を登録するには、**「ランキングモード」**のパスワードを打ち込むだけ。ランキングモードにするには、**ハンドルを右に回しながら、ブレーキを踏みっぱなしにして、コインを投入する。**今のところ、本誌「キミこそゲーメスト」では集計の予定はないが、テクノドライバーの諸君!!大いに盛りがっていこう!!

NAMCO
ホームページは…
http://www.namco.co.jp/

P.S.MESSAGE M →ロ久夫君 ◆ぶっちゃけたハナシ、採算がとれないのでムリ！ビデオを作るにはそれなりのクオリティが求められ、機材や人材も必要となってくるのです…。もっと安く作れて、安く買ってもらうことができればいいんですけどね。ああ、どこかにそんな国ないかなー。（マウント）



夢への第一歩を踏み出そう。まずは説明会へ。

体験説明会申込受付中!
※体験説明会のお申し込みは下記フリーダイヤルへ

東京校 9/27(日) 10/10(土) ■時間：開始14:00~ ■会場：東京校
大阪校 9/26(土) 10/25(日) ■時間：開始14:00~ ■会場：大阪校

声優タレント適性オーディション開催!
※オーディションのお申し込みは下記フリーダイヤルへ

東京校 10/4(日) ■時 間：開始14:00~ ■会 場：東京校
大阪校 10/4(日) ■時 間：開始14:00~ ■会 場：大阪校

ON AIR

「國府田マリ子のGAME MUSEUM」 ラジオ大阪(1314kHz) 毎週土曜 22:00~23:00 パーソナリティ：國府田マリ子
「TV Game Radions R」 ラジオ大阪(1314kHz) 毎週水曜 24:30~25:00 パーソナリティ：内藤 寛 豊嶋真千子 高橋直純

東京校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

99年度生 入学願書受付中!!

■ゲームクリエイター科(2年制)
- □ゲームプログラムコース……●ゲームプログラミングに必要な技術を実践重視で学ぶ
- □ゲーム企画シナリオコース……●企画書の作成からゲームシナリオの書き方まで指導
- □ゲームグラフィックコース……●キャラクターメイキングの技術などゲームグラフィッカーとして業界で活躍

■ゲームクリエイター研究科(3年制)……●ゲーム制作全般にわたる幅広い知識を身につけ、将来のゲームプロデューサーを育成

■CGアーティスト科(2年制)
- □CG映像コース……●映画・CM・TVなどの3Dムービーやプロモーションビデオなどのデジタル映像を作るアーティストを育成
- □CGデザインコース……●デジタルツールを駆使して雑誌やCDジャケット、ポスター等をデザインするCGデザイナーを育成
- □マルチメディアコース……●CD-ROMやインターネットなどで使う映像や音楽をデジタル作成できるクリエイターを養成

■声優タレント科(2年制)……●アニメ・ゲーム・ラジオ・TV・CM・映画・舞台など プロデビューへの道
■アニメーター科(2年制)……●アニメ監督・作画監督、キャラクターデザイン、原画などアニメ業界で活躍する人材を育成
■コミック科(2年制)……●少年マンガ・少女マンガ・ファンタジーコミックなどオールジャンルでマンガ家指導
■ノベルスライター科(2年制)……●小説・シナリオライター・コミック原作などの分野でプロの作家を目指す

大阪校・本科【全日制】
現場直結主義でクリエイターを養成

99年度生 入学願書受付中!!

■ゲームクリエイター科(2年制)
- □ゲームプログラムコース……●ゲームプログラミングに必要な技術を実践重視で学ぶ
- □ゲーム企画シナリオコース……●企画書の作成からゲームシナリオの書き方まで指導

■CGアーティスト科(2年制)……●CGツールを使ってCG作品を作成し、映像業界やデザイン業界を目指す
■声優タレント科(2年制)……●アニメ・ゲーム・ラジオ・TV・CM・映画・舞台など プロデビューへの道
■コミック科(2年制)……●少年マンガ・少女マンガ・ファンタジーコミックなどオールジャンルでマンガ家指導
■ノベルスライター科(2年制)……●小説・シナリオライター・コミック原作などの分野でプロの作家を目指す

98年度 11月生募集 開始!

東京校・実践夜間専科(19:00~21:30)
19:00から学べるプロへの近道

■声優タレント専科
●アニメ声優 ●洋画吹き替え ●ゲーム声優 ●ナレーター

■ヴォーカルタレント専科
●実力に合わせたステップアップカリキュラムで、ヴォーカルを核としたタレントを育成し、デビューをめざす

資料・説明会・オーディションのお問い合わせはフリーダイヤルで 東京校 0120-41-4600 大阪校 0120-41-4648 学校見学毎日受付中!

入学案内無料進呈 FOR YOU

申込方法：付属のハガキに必要事項を記入のうえ投函、またはFAXにて下記項目を明記のうえお送りください。
1.住所、2.氏名、3.年齢、4.学校・学年、5.電話番号、6.志望校(東京・大阪) 7.志望学科、8.雑誌名
■FAX：03-3406-5070

資料請求ハガキ質問項目

1. 学院に入学する場合、東京校・大阪校どちらに入学を希望しますか?
（希望する項目に○をつけて下さい）

東京校を希望する	
大阪校を希望する	
東京校も大阪校も両方考えている	

2. 本科（東京・大阪）実践夜間専科（東京）のうち、希望の学科に○をつけて下さい（2つ以上ある場合は第一希望に◎）

		学科名
東京校		ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース
		ゲーム企画シナリオコース
		ゲームグラフィックコース
		ゲームクリエイター研究科
		CGアーティスト科　CG映像コース
		CGデザインコース
		マルチメディアコース
		アニメーター科
		声優タレント科
		コミック科
		ノベルスライター科
大阪校		ゲームクリエイター科　ゲームプログラムコース
		ゲーム企画シナリオコース
		CGアーティスト科
		声優タレント科
		コミック科
		ノベルスライター科
実践夜間専科（東京校のみ開講）		ゲームクリエイター専科
		ゲーム企画プロデュース専科
		CGアーティスト専科
		アニメーター専科
		アニメーション演出シナリオ専科
		声優タレント専科
		ヴォーカルタレント専科
		コミック専科
		ファンタジーイラスト専科
		ノベルス専科

お友達でアミューズメントメディア総合学院の案内書を希望されている方がいらっしゃいましたらご紹介下さい。お友達のご自宅にも無料で案内書をお送りします。（記入できる項目のみで結構です。）

現住所	〒　都道府県		
氏名	男 女　才	TEL	（　）
出身高校		在学生　学年	既卒生　年卒
志望学科			

キリトリ線

郵便はがき

料金受取人払

渋谷局承認

6980

差出有効期間
平成12年2月
10日まで
(切手不要)

150-8790
018

東京都渋谷区東
2-29-8

アミューズメントメディア総合学院 行

ゲーメスト⑨ 係

キリトリ線

現住所	〒□□□-□□□□ 都道府県	
フリガナ		TEL ( ) -
氏　名		
現在の学校名(職業名)	立	生年月日 S 年 月 日(才)
卒業予定年	a. 1999年 b. その他( )年	学　年 年

ジャンファイト開幕！雀荘がリングだ！

漂白の人生を送り続けて早十余年、そのとき私…（中略）って言わんばかりに燃え盛る今回のストーリーを紹介しよう。

STORY

4年に一度開催され、その後4年間の国家の主導権を決定するジャンファイトも、本年度（98年度）で13回目を迎える。人類がこの「理想的な戦争」を開始して、既に半世紀が過ぎた…。

ってカンジなのよね。以上。あとは軍資金とライバルを伴って、最寄りのゲーセンに集合。

ジャンファイト、レディ～ゴォオオオオオ！

対戦ホットギミック快楽天™



みなさんおまちかね！今年も国家の威信を懸けて、第13回ジャンファイトのゴングが鳴らされましたァ！今回のホットギミック快楽天は、熱き漢の血が迸る、通信対戦特集です！

担当：田渕健康（声・秋○洋介希望）

キングオブタイツの名に、懸けてエッ!!

キミは覚えているか!?緑の雀卓に繰り広げられたあの死闘の日々を!?

絶望の配牌に落涙し、迷った揚げ句の捨牌に泣いた、あの辛苦の日々を!?

ぶっちゃけた話、ホットギミックには「通信対戦モード」ってのがあって、雀荘に行かなくとも、見知らぬ人と2人打ち麻雀対戦が楽しめるわけで。今回の「ホトギミ快楽天」にも同じく対戦モードがあり、僕はその濃さをなんとかして伝えようとしているわけで…。

対戦モードではあがった役に応じて、**タイツ漢**たちが織りなすド凄え「技」を見ることができ、今回入っているおなじみの「技」は前作の**約3倍**に増えており、その中には全国のゲーメスト読者のみんなから募集した技もたんまり入ってるらしいです父さん…っておいおい、誰か早くこの「淳モード」にツッコミ入れてくれよ。ル～ル～ルル～ルル～ルル～。

んでだ、前回登場したジャンレッド、ジャンブルーに代わって、今回、俺たちの熱き雀魂をモニターの上に体現してくれるのは、**日本代表・ジャンジャパンと米国代表・ジャンアメリカ**、2人のジャンファイターたちだ！

どちらを選ぶかは君たち次第だが、乱入する筐体によって予めどちらになるかが決まっているので、「うおおお！ジャンジャパンを使いたいのに2P側で乱入しちまった～」と、ゲーム開始前からやる気ナシ夫状態に陥ることのないように気をつけてみるのもいいだろう（K-TAN風）。

1P側筐体 東洋の魔人 ジャンジャパン

イエローキャブ所属のタレントになることを夢見る**1人の可憐な少女**が、ある嵐の夜**カミナリの高圧電流に撃たれ、超人間として生まれ変わった姿**、それがジャンジャパンだ！

奴には転身前の記憶が一切なく、頭に残ったのは、ただ麻雀の知識だけ。

3年前**大阪府高槻市の雀荘**で大暴れしているところをジャンファイト連盟日本支部のスタッフにスカウトされ、本年度日本代表にまで**成り上がる。**

記憶がないとはいえ、奴の雀技は**日本情緒あふれる**ものが多く、「斬撃」「秀さん」など刀剣類を用いた技を得意とする。

また、「北○百烈拳」「アシュ○バスター」など、**ジャパニメーションへのオマージュ**とも言えるエキセントリックな技も多数隠し持つという。

奴は愛車ゴリラ（原付・復刻版）を駆り、今日も日本中の雀荘を駆け巡る。



日本の父の暴虐非道さを今に伝える「ちゃぶ台返し」！**家族会議無用の荒技だ！**



昨今の不況のあおりを受けてその威光も弱まったが、まだ**アジア圏では最強だ！**



一体どれが本物!?脅威のニンジャサッポウ炸裂！**全員身長が違うように見えるのは断じて気のせいだ！**



ジャンファイト国際条約7カ条

ジャンファイターなるもの、鉄の掟である国際条約を断じて忘るるべからずだピョン。毎日、風呂や雪隠で復唱して、皆でバッチリ覚えちまうことを切望してやまない。

第1条
ジャンファイターは恥ずかしがってはならない。なお、次回作開発に向けて、タイツから**乳首やパンツラインが透けても笑顔でOK**なナイスガイ募集中！

第2条
ジャンファイターはむやみに相手を挑発してはいけない。また、対戦相手の画面を覗いたり、筐体を蹴ったら**死刑。**

第3条
ジャンファイトは相手がコンティニューを続ける限り勝利とは認められない。また、敗北時には**潔く自決しなくてはならない。**

格闘ゲームとかの人気ゲームのおかげでカゲになっている麻雀ゲームにたまにはスポットライトを当ててほしい。脱衣麻雀なんてアーケードにしかないんだし。ゲーメストはアーケード専門誌だからね。お願いします。／埼玉県　P.N.サイフジジョウ君　◆登場する女の子とかを紹介←



2P側筐体 蒼き疾風 ジャンアメリカ

奴は元、大統領直属のシークレットサービスであった。しかし、奴が**「魂の師」**と仰ぐドロンパに**インスパイア**された派手なコスチュームが災いし、一方的な**解雇通告**を受ける。

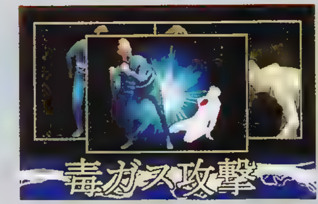
ショックのあまり記憶を失った奴の頭に残っていたのは、ただ麻雀の知識だけ…それだけだ。

3年前カリフォルニアの雀荘で大暴れしているところを、ジャンファイト連盟アメリカ支部のスタッフにスカウトされ、本年度米国代表にまで成り上がる。

記憶がないとはいえ、奴の雀技は**アメリカンドリームを体現**したものが多く、主に「スナイパー」「バズーカ」など銃機を用いた技を得意としている。

また、これらの他にも「愛のささやき」「ダブルニプレス」など、**性の先進大国アメリカ代表の名に恥じない**、エロチックな技も多数隠し持つという。

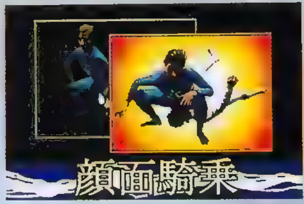
奴は愛車キャデラック（エルドラド・セヴィル）を駆り、今日も米国中の雀荘を駆け巡る。



世界最強の軍隊を自負する、米軍科学班からスピンアウトした**禁断の兵器か!?**



月の裏側までぶっ飛ばす、これが**メジャーの底力！**



フロンティアスピリッツが唸りを上げたかは知らんが、**前人未踏の恥技テース。**

世界初公開！ 僕の私の新技デザインコンテスト

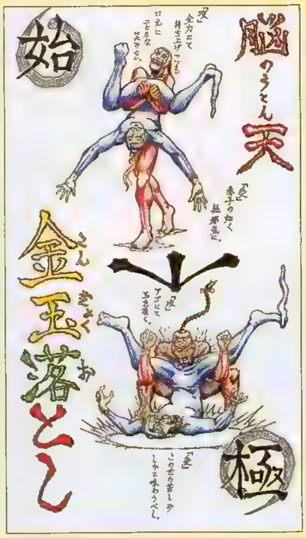
今回、ホットギミック快楽天の対戦モード制作にあたり、良い子のみんなから寄せられた「新技アイディア」のお便りの一部を紹介しちゃうゾ。

まったくどいつもこいつも…いやいや、どの作品も、イマジネーション溢れる力作ぞろいだねっ！ひょっとしたら、君の考えた新技が、唐突にゲーム中に登場しちゃうかもネ。

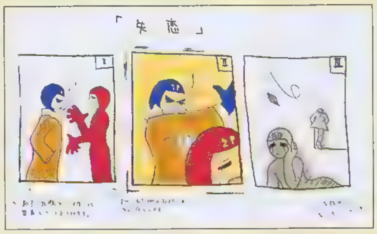
そのときは、己のしでかした罪深き所業に恐れおののくがよい。



（熊本県　北島真明君）☆くれぐれも言っておくが、みんなは絶対にマネしちゃダメだぞ。君と俺との漢の約束だ。



（大阪府　黒澤輝久君）☆世紀末を実感させる一枚。想像するだけできゃんていま縮む荒技であるな。



（長崎県　スパゲティしんの君）
☆せつなさ炸裂の一品。

特別ふろく 毒ガス攻撃プロセス紹介

ジャンアメリカの魅せ技、「毒ガス攻撃」の分解写真（1／60フレーム…ウソ）がコレ。この殺ジャン技をくらって**『へでもねェ』**と強がりを言えるお調子者は皆無だと言えよう。

ちなみに、顔の四角の部分がジャンジャパンの当たり判定（?）だ。







第4条
ジャンファイターは「哲○〜雀聖と呼ばれた男」（少年マ○ジン連載中）を愛読しなければならない。俺的には、房○さんになら**抱かれ**てもいい。

第5条
ジャンファイターは、紛らわしいのでセスナやシビックに乗ってはいけない。乗るとエメ○ルド星人に呪われる。

第6条
国家の代表であるジャンファイターは、その威信と名誉を汚してはならないような気がする。

第7条
今回、ジャンファイターは彩京の開発スタッフをモデルに撮影されたが、**当人たちが可哀想**なので、そのことを公表してはならない。

P.S.MESSAGE M
→するのはよくやってると思うんだけど、もっと攻略もしてほしいということなのかなぁ…（とはいっても、結局は麻雀なだけに難しいんだけど）。まぁ、今回は彩京さんの「対戦ホットギミック快楽天」をバッチリ２Pで掲載してるので、きっと喜んでもらえると思うぞ！（こーじ山下）



君の街にもやって来る！

BEAST BUSTERS SECOND NIGHTMARE

TM

ステージは短いが、危険なポイントが多い2面。マップとあわせて、覚える場所はしっかり覚えよう。 ©SNK 1998 担当：きらり屋

病院内部の調査をしつつ、状況を報告せよ

ステージの長さは1面よりも短いので、あっという間にボスまで到達する。出てくるゾンビの数も、かなり少なめのステージだ。しかし、敵の数が少ないイコール簡単というわけではないのだ。知らなければダメージをくらいやすく、危険なポイントが多い。これらのポイントを重点的に説明していくので、しっかりおさえていってほしい。

アイテムも、一瞬の隙をついて回収しなければならないものが多い。救急箱など、絶対に回収したいアイテムのために、正確で機敏な銃の操作が要求される。

ステージ2

それでは、早速2面の攻略に入っていく。まず画面中央よりもやや上のほうで、左右に振る感じでカマドウマを一掃。転がっている2体のゾンビは、放っておいても攻撃してこないので、後でピンヘッドショットで頭を取ればOK。

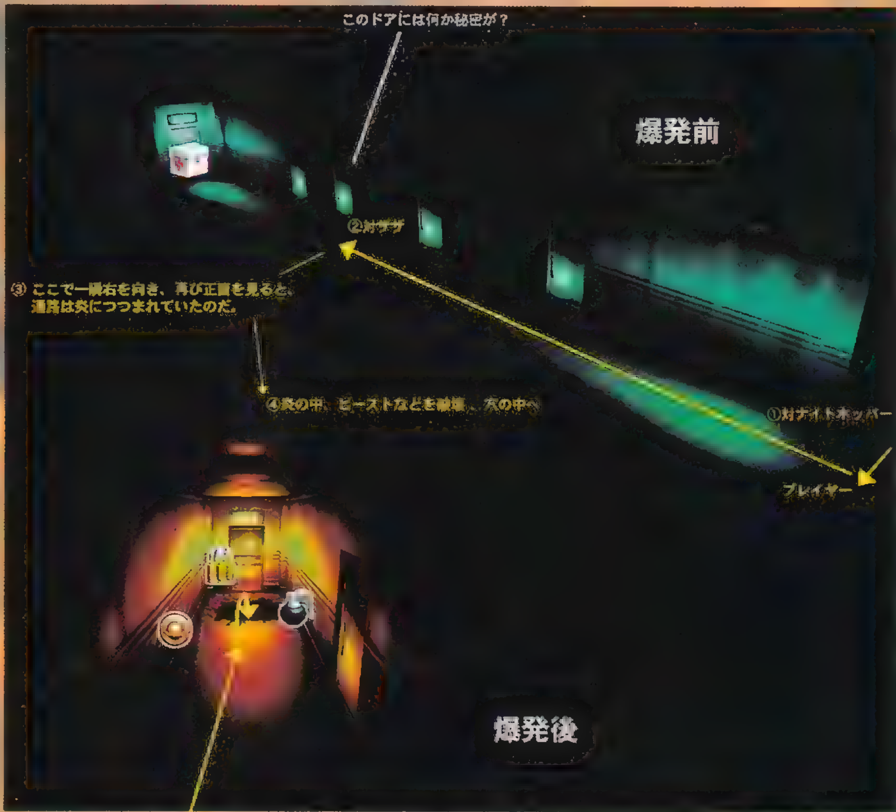

画面の中央、やや上のほうで、銃を左右に振って全滅しよう。

次に、ザザがバラバラ降ってくるシーン。慌てなくても、攻撃される心配はない。

シーンが切り替わって、すぐにゾンビが2体待ち構えている。やや右を狙っていれば、攻撃を防げる。この後、画面中央に突然現れるゾンビに注意しよう。注意しながら、まわりに散らばっているアイテムも回収しておこう。


アイテム回収に夢中になっていると、こいつに急襲をくらうぞ。

廊下の裂け目から、下の通路に降りる。降りたら、奥へと続く通路の、途中の電源盤に銀のコインが隠れているので、撃ってこれを回収。



そして、画面が右に切り替わると、デンジャーポイント。天井から4体の、上半身のみのゾンビが襲いかかってくる。まず右の2体、次に左の2体。さらに、右からゾンビが1体攻撃してくる。ここは、ある程度慣れが必要だ。画面が切り替わったときに、右のほうに照準をおいておく。どの辺りがいいポイントかは、プレイするうちに覚えていくしかない。反応というよりも、画面内のどこに照準をおくか、という覚え方が重要だ。


銀のコインは、ここに出現する。取ったらすぐ右に構えて。

右の2体を倒したら、左の2体を撃って、またすぐ右に照準を戻す。この5体目のゾンビのとき、ピンヘッドショットを取れなくて、体のどこ


要注意。画面内で、照準をおく位置を、毎回気にしよう。

P.S.MESSAGE M P.S.GAMEST Q&A、P.S.MESSAGEがさりげなくオモシロイ!!なかなかきづかなかったケド。／大阪府 P.N.ラスPチン君 ◆サンキュ～！続いてるはみだしが読みにくかったり、片割れが抜けてたりしてみんなに迷惑かけてるけど、ガンバってくんで、応援よろしく!!（毛玉）

かを弾いてしまった場合、画面右に体がそれて、消えたかと思ったら、攻撃されることがある。この場合は、画面右下を撃っていれば大丈夫。

そして、その後も重要だ。廊下に這いつくばっている3体のゾンビ。これは、もたもたしていると破裂して、寄生虫(?)を飛ばしてくる。右のゾンビから、さっさと倒そう。間に合わなくても、飛ばしてくる寄生虫(?)は1つなので、正確に狙って相殺しよう。

そして次に、暗い廊下の奥から敵が出現するシーン。ここも、わりと攻撃をくらいやすい要注意ポイントだ。まずコウモリが数匹出現して、それから突進ゾンビが突っ込んでくる。ここでは、倒さなくてもダメージを受けないゾンビは、無視すればOK。無視していいのは、左に走り去っていくゾンビだ。絶対撃たなければならないのは、コウモリに紛れて、あからさまにこちらに向かってくる2体のゾンビだ。こいつらは、コウモリを倒しつつ、頭のほうを狙ってピンヘッドショットで倒さないと、間に合わずに体当たりをくらいやすい。



コウモリを撃ちながら、突進ゾンビは上のほうを撃つ。

そして、床を這っているゾンビを倒したあとで、向かってくる1体。これらを倒したら、画面右からゾンビが2体現れる。こいつらは攻撃してこない。そして、いよいよボスの登場となる。

ステージ2 ボス オメガ改

ややトリッキーな、ターゲットカウンターをクリアしなければならないが、慣れれば簡単。このボスが動き回るとき、途中でいくつかアイテムを回収できる個所がある。特に、救急箱が2つあるので、絶対回収しよう。

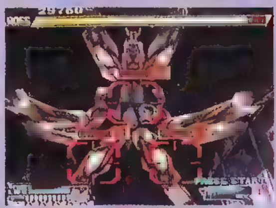
まず、先ほどの続きから。ゾンビ2体が現れた後、画面が右に切り替わって、長い廊下の奥、正面に救急箱の1つ目と、コインが出る。ここで体力が減少していない場合、後でもう一度回収するチャンスが巡ってくるので、その時までとっておいてもいいだろう。出してしまったら、消えないうちに回収しよう。


非常に遠いが、救急箱が出現する。危ないときは早めに回収。

ボスが登場する。まず、左の腕にターゲットカウンター、5つがつく。そして今度は右の腕に、カウンター5つ。腕は関節から先の部分を狙おう。最後に、中央3カ所それぞれに、1ゲージずつのカウンターがつく。これらを順番にクリアしていこう。


関節より先のほうに、判定がある。集中的に撃ち込もう。

左と右の腕は、問題ないだろう。やや難しいのは、同時につく中央の3カ所だ。消えるのが早いので、もたもたしていると攻撃を封じられない。ターゲットカウンターが広いので、足から外に外れないように狙おう。中央で、銃を素早く回すようにすれば、必ず間に合う。


中央のカウンターは、正確さと素早さが要求される。

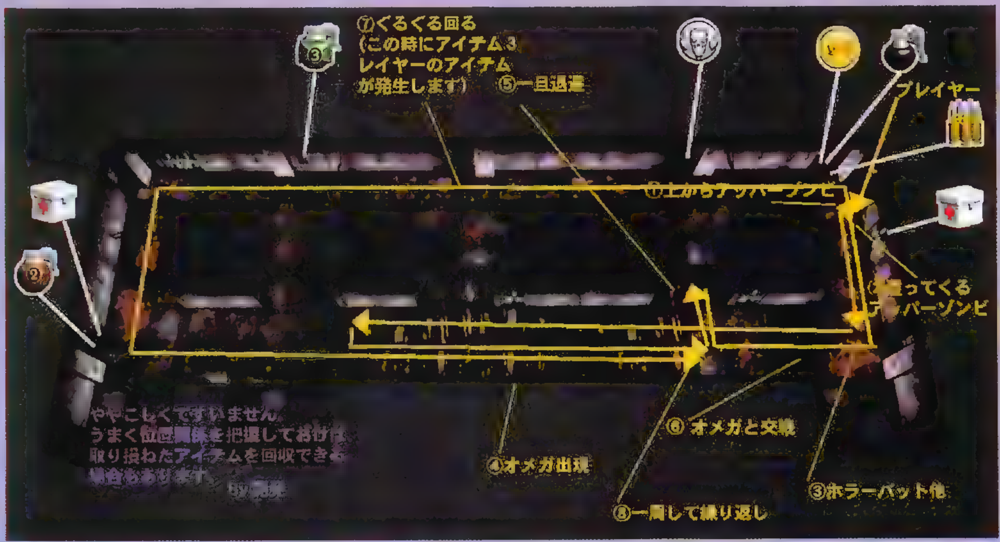
そして、ボスが走り出す。この時、写真にあるように、2つ目の救急箱があるのでしっかり回収しよう。これは、廊下の途中のドアの、上のほうを狙って壊せば出現する。その先にはアイテムがある。


2つ目の救急箱は、ここ。ドアの上、電灯部を壊せば出現する。

レベル1ボムと、マガジン、金のコインだ。そして、次の角を曲がってすぐ、先ほどの救急箱の地点に戻ってくる。最初にこれを残していたのであれば、ここで回収しよう。

再び、ボスの攻撃が始まる。両腕のターゲットカウンターの数が6に増えているが、これはさほど気にする必要はない。ついてすぐに撃てば、難なくクリアできる。それよりも問題なのが、中央の3点だろう。さっきは、すべてが1だったのに対し、その中に1カ所だけ2が混ざっている場合がある。よく注意して見ればわかるはずだ。ここでヘタをすると、撃ったはずのカウンターが残ってしまう。2のカウンターには、心持ち長めに撃ち込むようにしよう。ただ、これもあまり意識しすぎて長めにすると、3つのカウンターのクリアに間に合わない。マシンガンの連射は早いので、ほんの少しとどめる感じで。要は、弾が2発当たればいいのだ。

あとはこの繰り返しで、カウンターを順番にクリアしていけば、倒すことができる。



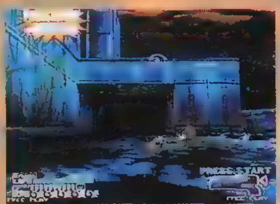
特殊な撃ち方と点数

前回紹介したとおり、ゾンビの撃ち方に、「ピンヘッドショット」というものがある。これは、ゾンビの頭を狙って撃てば、ボーナス1000点が入るというもの。つなげてどんどん頭を取っていけば、2000、3000と点数が上がっていき、最終的に1万点まで上がる。失敗すると、1000に戻る。



ピンヘッドショット。カウンターが視認できるので、実は簡単。

この他に、「パーフェクトブレイク」というボーナスがある。これはどういうものかというと、ゾンビの左右の腕、頭の3カ所を、全部飛ばせばいい。これは、1万点のボーナスが入るので、かなりおいしい。しかし、当然どこでも狙っていっていいというものではない。無理をすると、ゾンビが画面にたまって非常に危険だ。使えるところで使っていこう。最初は、画面上にゾンビが1体しか出てこないとわかっている場面で、練習するといいだろう。


パーフェクトブレイクは、場所を考えて狙っていこう。


魂（スピリッツ）を取りもどせ。
アスラ斬魔伝
新登場
SAMURAI SPIRITS 2
TM
SAMURAI SPIRITS 2
アスラ斬魔伝 ©SNK 1998
HYPER NEOGEO 64
The Future Is Now
SNK


HYPER NEOGEO64
CRASH!
オマエニ　コノ苦痛ヲ!!
HEY!
COME TO YOUR MAMA, MY DEAR!
HAHAHA…
BEAST BUSTERS
SECOND NIGHTMARE
TM
ビーストバスターズ ～セカンドナイトメア～
©SNK 1998
マシンガンとボムを使い分け、モンスターをなぎ倒せ!
本格派ガンシューティングゲーム登場!
●破壊の快感とドライブ感あふれるビジュアル演出!
●HYPER NEOGEO64基板が可能にした迫真の3Dグラフィック。
●ガン部分のパーツに抗菌部材を使用。
HYPER NEOGEO64はSNKの商標です。
株式会社エス・エヌ・ケイ 〒564-0053 大阪府吹田市江の木町1-6◆SNKサービスセンター ☎06(339)0110 [受付時間]9:00～17:00(土・日・祝及び時間外はテープサービスのみ)※電話番号はお間違えなく。
SNK Home Page URL. http://www.neogeo.co.jp



TOFF
超鋼戦紀
キカイオー
TM






CAPCOM®
B L A S
燃やせ！ロボ魂!!
●河森正治×カプコン!!
&スタジオぬえ
大ヒットアニメ「超時空要塞マクロス」シリーズの河森正治氏&スタジオぬえと
カプコンの超強力タッグが誕生！いま、ここに究極のロボット伝説が始まる。

GAMEST
OCTOBER 10.15 1998
No.235
アーケードゲーム専門誌
ゲーメスト
毎月15/30日発売

平成10年10月15日発行（毎月2回、15日、30日発行）第13巻第26号通巻235号
昭和62年5月6日第3種郵便物認可
発行人■加藤　博　編集人■高橋　己代子　発行■株式会社 新声社
〒101-8935　東京都千代田区神田神保町1-26　電話03-3293-9321

特別定価 560円 本体533円 送料140円



雑誌22443-10/15　©1998 SHINSEISHA INC. Printed in JAPAN
T1122443100563